

7/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt Technik
• 6S 38,- / sfr 4,90
• 6000 / hfl 6,25
• dk 26,- / frk 22,-
DM 4,90

GAMES



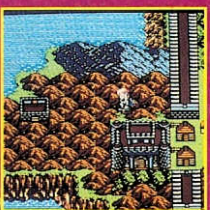
**Cool
Spot**



MIG 29



**Jungle
Strike**



**Shining
Force**

LAND STALKER



Großer Wettbewerb:

Besuch im Asterix-Park in Paris zu gewinnen

scan: **IGDL**



Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

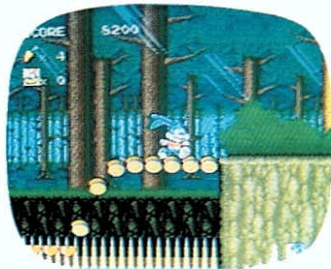
Für die vier meistgekauften Spielsysteme -
Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega
Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von
KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielspaß mit
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und
vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln.
Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension
für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten
fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die
Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die
Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny
Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei
dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist
selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



**KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77**

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993.
Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of
Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospielspaß

Heiße Zeiten

ährend Ihr Euch diese VIDEO GAMES genüßlich im Strandbad reinzieht, steht die Redaktion voll unter Dampf. Wenn nicht gerade ein heißes Super-Bombberman-Turnier die "verkappten Pyrotechniker" von der POWER PLAY und die "VIDEO-GAMES-Glühkolben" im stickig-düsteren Spielzimmer vereint, wird mit Dampfdruck organisiert, getestet, diskutiert und telefoniert. Im Sommerloch ist's eben immer etwas aufwendiger, die VIDEO GAMES so interessant zu halten, wie Ihr es gewohnt seid. Überhitzte Computer-Netzteile (hohe Außentemperatur und innere Überlastungshitze) trugen zur sommerlichen Hektik bei. Producer Manni scheint der

Mehr sehen wir von Manfred tagsüber auch nicht



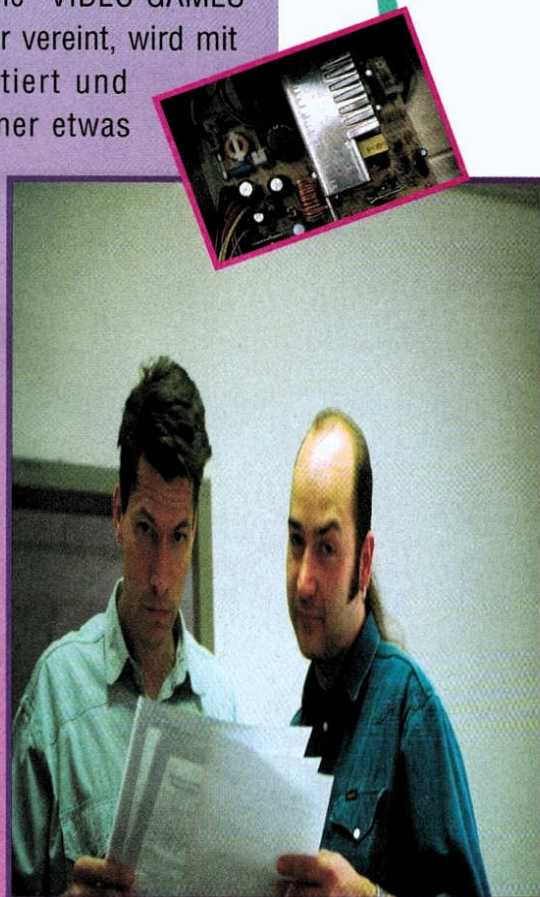
Hot Heels im Layout halten die Temperatur auf dem Siedepunkt



einzige zu sein, der keine Probleme mit der Hitze hat. Morgens pirscht er mit einem gemurmelten "Hmmoon" an uns vorbei und verschwindet spät abends wieder. Verstärkte Ermittlungen stellten seinen Aufenthaltsort in einer Burg aus Mac-Grafikcomputern fest, wo er fertige Seiten überarbeitet. Wem nicht gerade durch Hitze und Arbeit der Dampf ausgeht, dem verschafft die tägliche

Vorführung der neuesten Schuh- und Beinkleidermoden unserer Layouterin Andrea anhaltende Hitzewellen. Zur Löschung solcher Brände muß starkes Kaliber herhalten: Orc-Blood-Tonic aus einem kühlen Dungeon ist da genau das Richtige.

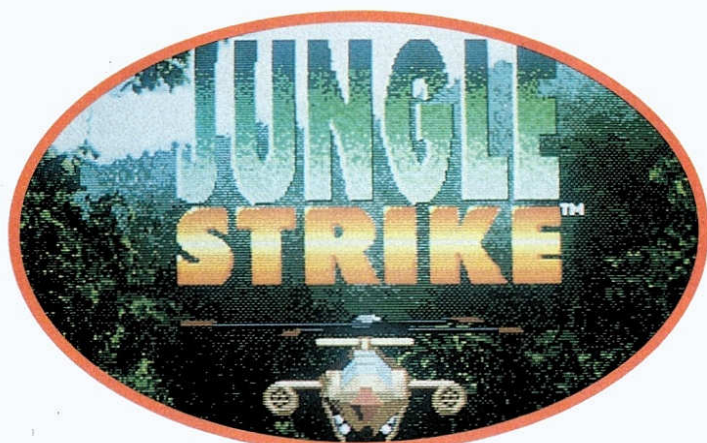
Ach ja: Ab dieser Ausgabe schlägt die Post mit neuen Postleitzahlen zu. Für die Redaktionsanschrift gilt ab sofort: **85531 Haar**.



Heiße Elektronik sorgt für Fron-Arbeit und lange Gesichter: Der Jungle-Strike-Artikel mußte zweimal geschrieben werden.



Euer Video Games Team



Der Nachfolger von Desert Strike landet mit glühendem Rotor auf dem Prüfstand

88



Ob Higgins an seine früheren Erfolge anknüpfen kann, erfahrt Ihr im Testteil

24

Cyber-Piloten aufgepaßt: Die tonnen-schweren Kolosse walzen in Mechwarrior über die Super-Nintendo-Piste



92

Domark öffnet die Hangartore: MiG 29 fürs Mega Drive ist fertig



News

Landstalker.....	10
<i>Die Zelda-Konkurrenz</i>	
Robocod	14
<i>Agenten unter Wasser</i>	
Asterix Park	16
<i>Den Zaubertrank im Handgepäck</i>	
Allgemeine News	12
Mega-CD-News	22
Neo Geo	24
Nintendo-News	30
PC-Engine	28
Sega Spezial	20

Test

SUPER NINTENDO

Blues Brothers	34
Congo's Caper	36
Dead Dance.....	42
Mechwarrior	38
Royal Rumble	40
Uncharted Waters	44

GAME GEAR

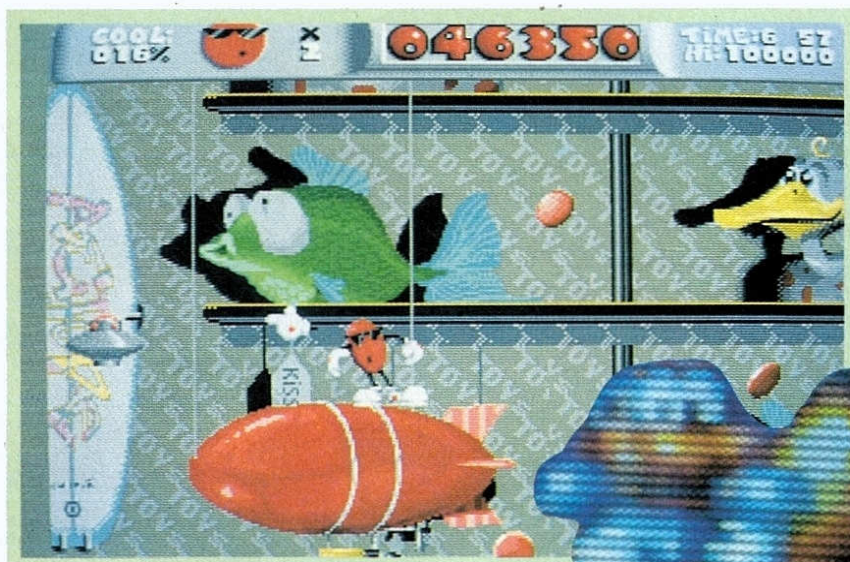
Tom & Jerry	112
WWF 2 Steel Cage Challenge	113

GAME BOY

Asterix	102
Battleship	111
Best of the Best	107
Caveman Ninja	103
Milon's Secret Castle	114
NBA Allstar Challenge 2	108
R-Type II	106
Rodland	104
Spiderman	105
Yoshi's Cookie.....	110

MEGA DRIVE

Batman Returns	83
Cool Spot	94
Humans	86
Jungle Strike	88
MIG 29	92
NBA Allstar Challenge	96
Shining Force	84



94

Der lässigste Punkt der Videospielgeschichte gibt sich die Ehre: Cool Spot tobt durchs Mega Drive



Double Bubble Seven schnallt sich seinen Robo-Suit nun auch auf dem Super Nintendo um. Mehr dazu im Robocod-Preview.

74

MASTER SYSTEM

Krusty's Funhouse	101
Pitfighter	99
Fantasy Zone.....	100

NES

Banana Prince	97
---------------------	----

Tips & Tricks

Alien 3 (MD).....	68	Super Mario	
B.C. Kid (GB).....	64	Land 2 (GB).....	70
B.O.B (SN).....	69	Super Star Wars..	70
Cobra Command		Super Strike	
(Mega-CD).....	69	Eagle (SN).....	69
Ecco (MD).....	68	Terminator (MD)..	69
Ecco (MD).....	69	Testdrive 2 (MD)..	68
Gods (SN).....	60	Tiny Toon	
Royal Conquest		Adventures (MD)	69
(SN).....	68	Wing Commander	69
Starfox (SN).....	56	Zelda 3 (SN).....	70

Rubriken

Acclaim Comic	46
Alle Wertungen auf einen Blick	73
Hitparade	54
Impressum	55
Inserentenverzeichnis	55
Leserpost	49
Leserumfrage	71
Rat & Tat	52
Sprite des Monats	32
Stellenanzeige	48
Vorschau	116
Wettbewerb	19



Landstalker

Für Adventure-Fans ist *Shining in the Darkness* schon lange der Inbegriff für Dungeon-Spannung auf dem Mega Drive. Die Entwickler des Kavernen-Klassikers haben bei ihrem jüngsten Werk *Landstalker* einen neuen Weg eingeschlagen: Statt die Welt durch die Augen des Helden zu sehen, steuert Ihr den tap-

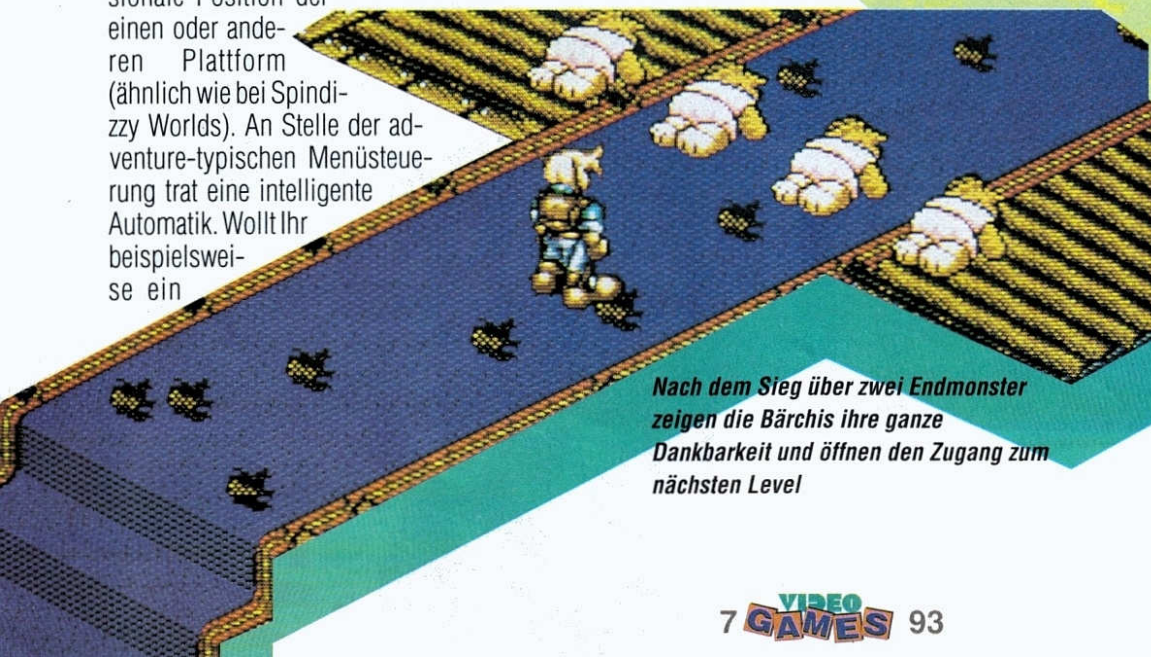
Mega-Drive-Besitzer müssen nicht länger neidisch zu Nintendos *Zelda 3* hinüberspielen: Sega veröffentlicht mit *Landstalker* ein Action-Adventure der Spitzenklasse.

Gebäude betreten, braucht Ihr kein Tür-Icon anzuklicken – einfaches Eintreten reicht aus. Drinnen angekommen, wird auf die Innenansicht des Gebäudes umgeschaltet. Der aktuelle Bildausschnitt scrollt in einem bestimmten Bereich, überschreitet Ihr diesen, wird umgeblättert. Mit den drei Aktionen "Schwertschlag", "Aufheben" und "Springen" bestreitet Ihr das gesamte Spiel. An allen Ecken und Enden lauern natürlich fiese Monster, die Euch an den Lederwams wollen. Am Anfang sind's nur Schleimblasen und Pilze, in

feren Streiter in feinstem 3-D und isometrischer Ansicht durch Ober- und Unterwelten. Durch diese "strenge" Perspektive entstehen ab und an Unsicherheiten über die dreidimensionale Position der einen oder anderen Plattform (ähnlich wie bei *Spindizzy Worlds*). An Stelle der adventure-typischen Menüsteuerung trat eine intelligente Automatik. Wollt Ihr beispielsweise ein



Diese Feld-, Wald- und Wiesen-Orks zählen noch zu den harmlosen Feinden



Nach dem Sieg über zwei Endmonster zeigen die Bärchis ihre ganze Dankbarkeit und öffnen den Zugang zum nächsten Level

späteren Gegenden werdet Ihr auch von Schlangen, Goblins und Orks heimgesucht. Mit Schwert und Geschick bahnt Ihr Euch den Weg durch Mercator Island. Puzzles und Rätsel gibt's in *Landstalker* en masse. Ihr entschärft Fallen, sammelt Gegenstände, baut Treppchen und legt Schalter um. Erschwert werden die Rätsel durch übellaunige Feinde und typische Dungeon-Fisimatenten wie bewegliche Plattformen, Aufzüge, Stachelkugeln und Teleports. Meist ist der Zugang zum nächsten Rätsel erst offen, wenn Ihr das aktuelle Puzzle gelöst habt (im einfach-

Das komplette Inventar Eures Rucksacks überblickt Ihr auf Tastendruck. Allerdings interessieren sich auch einige Diebe für Eure Schätze.



sten Fall könnt Ihr einen Raum erst verlassen, wenn Ihr alle anwesenden Feinde niedergemacht habt). Genauso verhält es sich mit den verschiedenen Mis-

Ihr Eure augenblickliche Spielposition eintragen lassen könnt. Ihr nehmt einfach den Folianten und tragt ihn zum Zeremonienmeister, der dann die feierliche Eintragung vornimmt. Ähnlich funktioniert der Einkauf von Extras. Ihr hebt den gewünschten Gegenstand auf und legt ihn auf die Ladentheke. Das Geld zum Einkaufen wird von vernichteten Feinden zurückgelassen – haltet Ihr die Augen offen, fördert Ihr auch Schatztruhen mit größeren Beträgen zutage. Nützliche Informationen erhal-

genstände warten bessere Rüstungen, Heiltränke, Zauberamulette oder kleidsame Helme. Laut Sega soll *Landstalker* im Spätsommer dieses Jahres in einer deutschsprachigen Fassung auf den Markt kommen. Damit sich der Spieler nicht in den komplexen und ausladenden Labyrinthen verliert, ist in Japan bereits ein

Hilfsschmöker erschienen. Eine Übersetzung ist leider noch nicht abzusehen. Das Modul selbst wird auf Grund des großen Speichers wahrscheinlich um die 150 Mark kosten.



15/15 ẽ-9 99996



Im blauen Buch wird Euer Spielstand eingetragen

sionen. So wird verhindert, daß Ihr versehentlich völlig unterbewaffnet einem starken Feind gegenübersteht. Eure erste Aufgabe ist beispielsweise die Befreiung von pelzigen Bärchen (vielleicht sind's auch Hamster). Erst nach vollbrachter Mission budeln Euch die dankbaren Bärchen den Weg zur zweiten Mission frei (dieser ist bis dahin durch einen Erdbeben verschüttet). Da das zu bereisende Land riesig ist (das Modul hat 16 Mega-Bit), wurde auch an eine Speicher-Option gedacht. Hier haben die Entwickler Phantasie an den Tag gelegt: An bestimmten Orten (meist in Tempeln) gibt es vier dicke Wälzer. Neben Heilung und Aufhebung von Flöchen findet Ihr das Speicherbuch, in dem

tet Ihr durch Gespräche mit Passanten – in unserer japanischen Version fallen diese Hilfen leider flach. Für einen Small talk reicht der körperliche Kontakt mit einer anderen Figur und das Drücken der Schwerttaste. Eine ebenfalls neue Idee kommt in der Waffentechnik (ab dem zweiten Schwert) zur Anwendung: In Kampfpausen lädt sich Euer Schwert selbständig auf. Ist der Energiebalken voll, reicht meist ein einziger Schlag, um einen Gegner ins ewige RAM zu befördern. Wer ausgiebig sucht, findet im Laufe des Spiels immer bessere Klingen – die habt Ihr auch bitter nötig, denn das erste Schwert ist nicht mehr als ein besseres Taschenmesser. Als weitere Bonusge-



Das Einkaufsbudget verdient Ihr z.B. durch Aufräumen. Die Perspektive schafft einige Unklarheiten.



Manche Informationen lassen sich kaum in irgendeine (System)Schublade quetschen oder sind einfach zu mickrig für eine ganze Seite. Trotzdem wollen wir sie Euch nicht vorenthalten.

Extra blatt



Porto-Pauschale zurückschicken und erhaltet ein Ersatzspiel Eurer Wahl. Der Haken an der Sache: Sollte das gewünschte Ersatzspiel nicht vorrätig sein, tauscht Laguna gegen ein irgendein beliebiges Spiel.

Streetfighter-Werkzeug

Demnächst auch in Deutschland zu haben: Der "Fighter Power Stick" von Capcom eignet

sich zum Einstudieren von Spezialschlägen und schnellen Bewegungsfolgen für Streetfighter-II-Kämpfe. Das Gerät ist für Mega Drive und Super Nintendo geplant und soll ca. 150 Mark kosten. Der Mega-Drive-Streetfighter rückt in greifbare Nähe!

Hinter den Kulissen

Jack Sorensen ist Boß der amerikanischen Modulschmiede Lucas Entertainment. Bei einem Treffen plauderte er ein wenig über die Firma und sein Verhältnis zu Arbeitgeber und Regisseur ("Star Wars") George Lucas. Über die neuen Lucas-Entertainment-Produkte informieren wir Euch in der nächsten VIDEO GAMES.



Sorensen: George spielt gar keine Videospiele! Für ihn ist Lucas Entertainment ein Geschäft, bei dem er in Zukunftstechnologie investiert, die er vielleicht mal für seine Filme gebrauchen kann. Lediglich seine zwölfjährige Tochter Amanda mag die Spiele. Sie schaut unseren Designern öfters über die Schulter. Wir schicken ihr deshalb auch häufig Spiele nach Hause.

Video Games: Wie sieht für Jack Sorensen die Zukunft der Videospiele aus?

Sorensen: Ich glaube, die große Zukunft liegt bei sog. Pay Game Channels, eine Art Pay-TV mit Videospiele. Du bist per Kabel mit einem Anbieter verbunden und wenn Du spielen willst, zahlst Du eine Gebühr oder löhnst für ein Abo.

Sorensen: George ist ein sehr scheuer Mensch, der nur mit wenigen Leuten Kontakt hat. Er ist einer von den Typen, die man 20 Jahre kennen muß, bevor sie auftauchen. Obwohl ich einer seiner leitenden Angestellten bin, habe ich kaum Berührungspunkte mit ihm.

Video Games: Testet Ihr nicht hin und wieder die neuesten Spiele in einer gemeinsamen Session?

Peinlich, Blech & Panne!

Sicher habt Ihr Euch gewundert, wieso der gleiche Batman-Text bei zwei verschiedenen Spielen auftauchte - es war kein später Aprilscherz, sondern eine Panne. "Batman Returns" von Seite 82 ist wirklich von Konami. Dieser Text war korrekt. Vertauscht war dagegen der Text auf Seite 113: Das Mega-Drive-Spiel heißt "Batman - Return of the Joker" und ist von Sunsoft. Die richtige Version findet Ihr auf Seite 83. Außerdem war da noch der Bomberman-Text (S. 92), der zum Schluß hätte heißen müssen "...Mitspieler zur Seite haben." Der Knuddeltier-Kasten (S. 94) endet richtig: "...Geschenkidee für geschwindigkeitssüchtige Joypad-Youngster." Wegen diverser Dreckfuhrer im Heft hatten wir auch schon eine rote Rübe!

Eine äußerst ungewöhnliche Vertriebsidee hat der Frankfurter Spieledistributor Laguna ins Leben gerufen: Unter dem Motto "Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin" bietet Laguna allen Videospielefans ein vierwöchiges Umtauschrecht. Die Cartoonfigur Maxx ist dabei Lagunas "Spaßbeauftragter": Alle Spiele, die seinen Aufkleber tragen, könnt Ihr innerhalb von vier Wochen (ab Datum des Kaufbeleges) kostenlos gegen ein anderes Laguna-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker umtauschen. Dazu müßt Ihr lediglich das Original mit Kaufbeleg und 6 Mark



Capcoms Fighter-Power-Stick für Streetfighter-Fans.

Maxx bringt's:
Zwei neue
Spiele mit
Spaß-
garantie!

LAGUNA
VIDEO GAMES®

präsentiert:

Noch mehr garantierter* Nintendo-Spielspaß!



...und hier kommen noch zwei neue
Top-Spiele mit LAGUNA's genialer
Spaßgarantie. Gleich testen!

Ihr kennt ja schon Maxx. LAGUNAs
leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten.
Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's
ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie:
Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht
gegen ein anderes LAGUNA-Spiel
mit Spaßgarantie-Sticker für das
gleiche System!



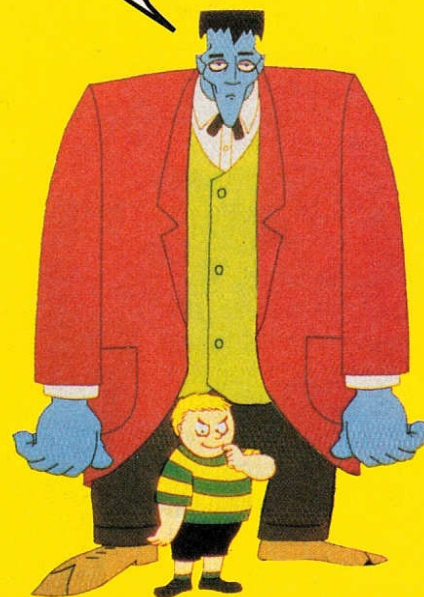
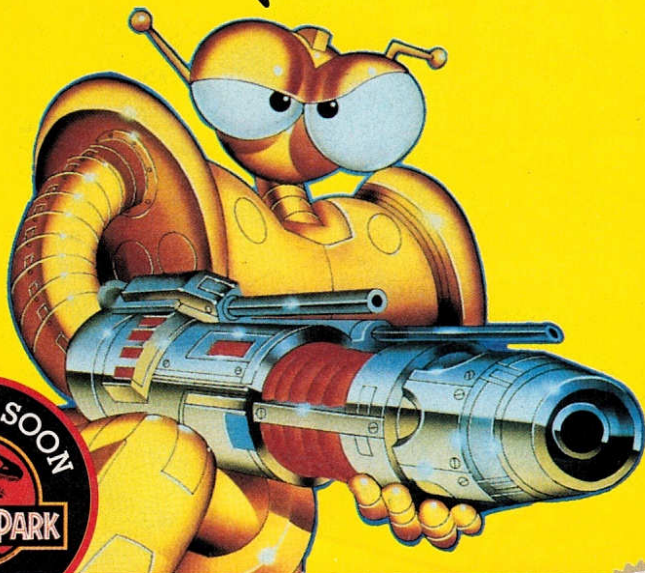
B.O.B

Mit dem Raumcabrio
im All gestrandet, rücken
B.O.B. 40 Sorten bedroh-
licher intergalaktischer
Fieslinge auf den Pelz.
Lichtschnelles Abenteuer
auf 45 Levels!



Pugsley's Scavenger Hunt

Ojeje! Wednesday, das
kleine Luder, hat sechs
wundervolle Schätze im
Addams-Haus versteckt.
Klar, daß Pugsley Deine
Hilfe braucht, um nicht
in Wednesdays mega-
fiese Fallen zu tappen!



GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo

* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel
mit Verpackung und 6,- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo. © 1992 H-B Productions. All rights reserved. Based on the Characters created by Charles Addams. TM designates a trademark of Paramount Pictures Game program © 1992 Ocean Software Ltd. B.O.B © 1993 Electronic Arts. Jimmy Connors © UBI Soft + BlueByte.

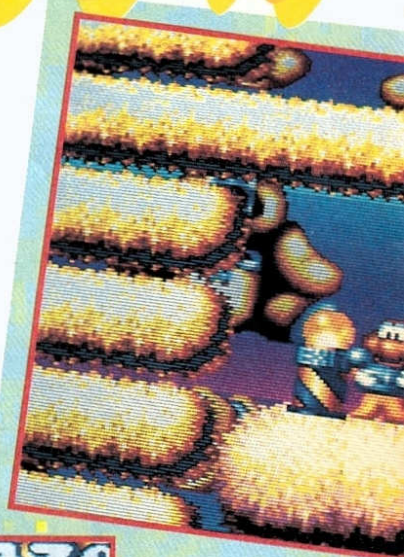
Keiner kann sich so schön lang strecken wie Spezial-Agent Pond, James Pond. Nachdem die CIA-KGB-Parodie die Lachmuskeln der Sega Fans reichlich strapazierte, dürfen sich auch die Super NES-Besitzer auf ein fischiges Vergnügen freuen.



Wortspiele sind auf der Insel beliebt. So ist die Namensähnlichkeit des Titelhelden *James Pond* mit dem britischen Agenten ebenso wenig zufällig wie die Anlehnung an den rasenden Robo-Polizisten der Ocean-Kollegen. Der metallene Kabeljau *Robocod* tummelt sich seit den frühen 90igern unauffällig zwischen den dicken Fischen der Spielekonkurrenz. Entwickelt wurde James Pond ursprünglich auf dem Amiga. Die erste Konsolenumsetzung präsentierte der angloamerikanische Spielelegiant Electronic Arts mit dem Titel *James Pond* auf dem Mega Drive. Mit unkonventionellen Gags, viel Spielwitz, stimmungsvollen Bildern und innovativen Ideen sammelt der Fischagent trotz einer anfangs recht laschen Umsetzung mittlerweile eine schöne Fangemeinde um sich. Als 1992 der bombige Nachfolger unter dem Namen *Robocod* erschien, wurde der Secret-Service-Fisch salonfähig. Diese stark verbesserte Version wurde nun ohne große Änderungen auf das Super NES portiert. Während am Mega Drive die Sprites vielleicht etwas schneller über den Schirm flitzen und das Handling insgesamt flotter von der Hand geht, beeindruckt am Nintendo der satte Sound und die strahlenden Farben. Verliert Ihr bei-

spielsweise mal das Gleichgewicht oder verpaßt bei einem Sprung einen Felsen, dann knallt der "Fisch mit dem Namen Pond" im freien Fall mit einem gewaltigen Donnerschlag auf den Boden. Dafür ein besonderes Lob: Für die Effektkiste haben die Designer von Electronic Arts echt tolle Soundsamples produziert.

Dank einem blauen Spezialanzug "Marke CIA" fühlt sich Agent Pond gleichermaßen am Wasser wie in luftiger Höh' oder finsternen Höhlen zu Hause. Sein Erzfeind, Dr. Maybe, kennt jeden hinterlistigen Trick: eine Batterie Sprengkörper versteckt er beispielsweise in zuckersüße Pinguine. Aber auch James Pond wartet mit verblüffenden

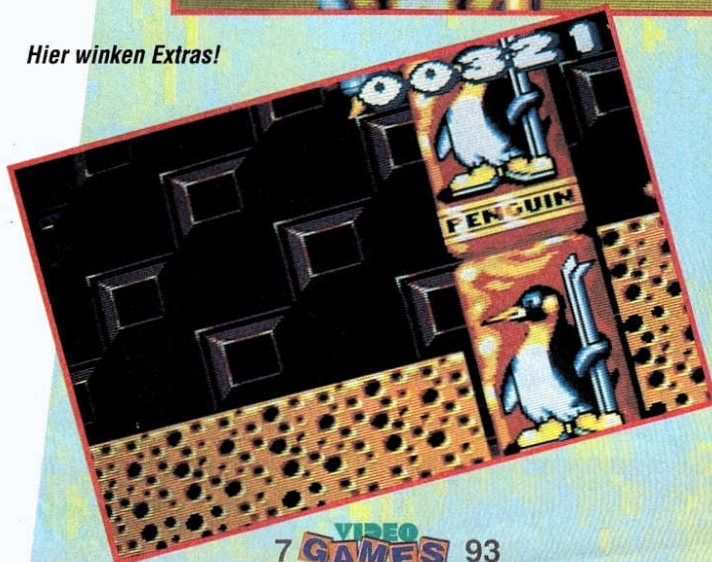


In der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns



Robocod auf der Suche nach neuen Levels

Hier winken Extras!



Utensilien auf. Sein Spezialanzug läßt sich praktisch unbegrenzt in die Höhe strecken. Ein Knopfdruck und unser Kabeljau wird größer und größer und größer—zur Not scrollt sogar der Bildschirm nach. Und kein Fisch hat so klebrige Flossen wie Pond. Damit krallt er sich von unten an schwebenden Plattformen fest und hangelt sich nach oben. Da die "süßesten Früchte" nur die großen Tiere fressen" erreicht Mr. Pond damit mühelos hochgelegene Extras wie den Regenschirm,

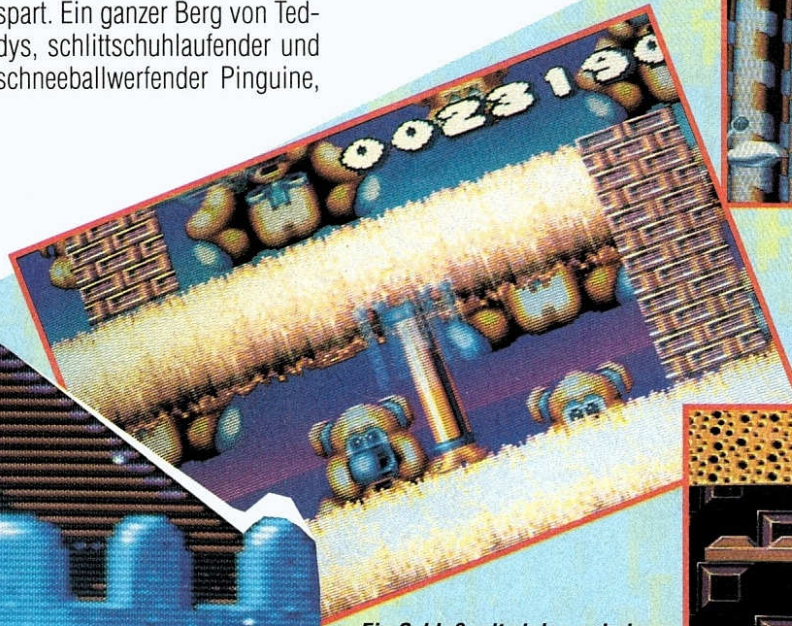
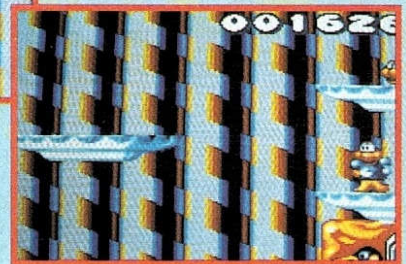
einen Satz Flügel oder das Ankh-Zeichen, das Euch ein Extraleben beschert. Feinde bekämpft Agent Pond in Mario-Manier: einfach draufspringen und der Arme löst sich in Luft auf. Auch sonst haben sich die Entwickler reichlich am Ideenschatz der Mario-Macher bedient. Da gibt's die berühmten Quader mit Fragezeichen, die von unten anzuspringen sind, die tödlichen Nadelbretter und einiges mehr. Waffen gibt's in der Agenten-Parodie nicht. Nicht nur deshalb eignet sich das Modul besonders für alle jüngere Spieler. Die knallbunten Bilder wurden so gewählt, daß die Herzen aller Kids merklich höher schlagen. Wer möchte sich nicht den alten Kindheitstraum erfüllen und mal kräftig in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns rumstöbern? An putzigen Gesichtern und Figuren wurde nicht gespart. Ein ganzer Berg von Teddys, schlittschuhlaufender und schneeballwerfender Pinguine,

überdimensionale Boxhandschuhe, fliegende Silberlöffel schaffen eine Pop-Art-Atmosphäre ähnlich dem Beatles-Film "Yellow Submarine". Farben und Sounds gefallen uns auf dem Super NES noch besser als in der ohnehin schon recht prächtigen Mega-Drive-Versi-

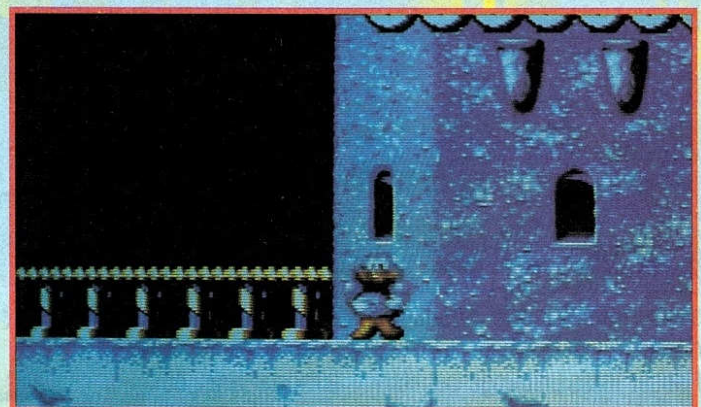
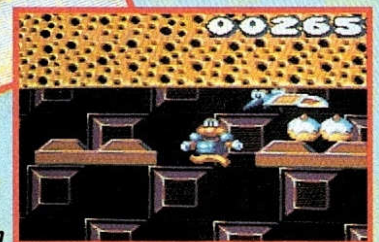
on. Der Streckanzug ist ein raffinierter Gag, der interessante Spielvarianten erlaubt. Da James Pond dabei riesig hoch ist, müßt Ihr auf die fliegenden Feinde besonders achten. Pond kann nämlich auf der gesamten Länge seiner immensen Körpergröße verletzt werden. mn



Pop-Art: Fliegende Silberlöffel schaffen eine "Yellow-Submarine"-Atmosphäre.



Ein Schloß mit vielen geheimen Eingängen



ASTERIX UND DAS *Joypad*

Der Park

Am 5. Mai 1993 fällt eine Horde Journalisten aus ganz Europa in Paris ein. Nicht etwa, um sich die Winterkollektion der französischen Modeschöpfer anzusehen, sondern

und eine elektrische Miraculix-Puppe beim Bruteln eines Zaubertranks beobachten. Ebenfalls beliebt ist die Bootsfahrt, welche durch eine Grotte führt, in der eine Obelix-Puppe aus Pappmaché drei Römer verprügelt.

An den Wänden der Grotte zeigen Projektoren kleine Ausschnitte aus Asterixfilmen. Wer bei der Bootsfahrt nicht naß geworden ist, sollte es mal mit "Splash", einer spritzigen Was-



wundert, wie zwei Delphine ihre Trainerin aus dem Wasser an den Beckenrand schleudern.

Überall im Park erschallt Musik, die nicht etwa von Schallplatte oder CD kommt, sondern vom parkeigenen Radiosender. Der Moderator sitzt in einer Holzhütte mit riesigem Glasfenster und bringt neben flotten Sprüchen

lich ein Nashorn scheinbar neben einem steht!

Bei all den vielen Attraktionen dürfen Souvenirjäger natürlich nicht leer ausgehen. Fast an jeder Ecke befindet sich ein Andenkenladen mit Postkarten, Comics, Büchern, Asterix-Socken, Hosen, T-Shirts und allen



um dem Parc Asterix ganz in der Nähe des Flughafens Charles de Gaulle einen Besuch abzustatten. Denn hier präsentiert die französische Spieleschmiede Infogrames der neugierigen Fachpresse zum ersten Mal die Super-Nintendo-Version des Comicspiels "Asterix". Nach einem Probespiel durfte sich die Presse im Vergnügungspark amüsieren. Der Parc Asterix ist vergleichbar mit Disneyland, nur daß hier logischerweise keine Mickymäuse herumhuschen, sondern Asterix, Obelix, Idefix und andere Figuren der Comicserie. Interessierte Besucher dürfen im gallischen Dorf die Häuser ihrer Lieblinge betreten

serbahn, probieren: Man fährt in einem Wagen einen Hügel hinab und platscht mit aberwitziger Geschwindigkeit ins Wasser. Bei dieser feucht-fröhlichen Fahrt trocken zu bleiben, ist nahezu unmöglich. Etwas beschaulicher geht es da schon bei der Delphin-Schau zu. Man sitzt brav auf der Zuschauertribüne und be-





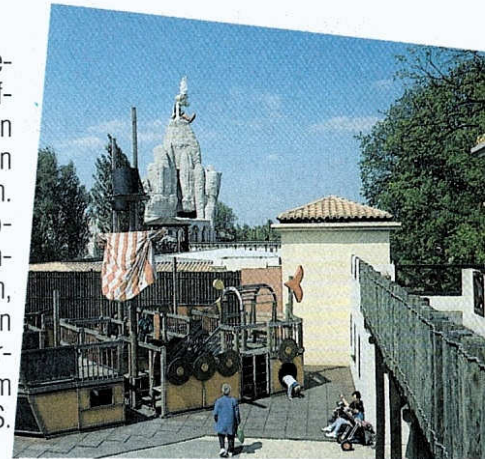
"Die große Überfahrt": Da bleibt kein Gallier trocken

erdenklichen Artikeln. In einem alten Gemäuer, in der Nähe der Einkaufspassage, befindet sich ein High-Tech-Fotolabor, damit Fototouristen ihre Filme gleich an Ort und Stelle entwickeln lassen können.

Appetit auf einen Besuch bekommen? Dann könnt Ihr schon mal ein paar Mark ins Sparschwein werfen. Der Flug nach

Paris übers Wochenende kostet knapp 300 Mark, die Eintrittskarte für Erwachsene schlägt mit 290 Francs (ca. 100 Mark) zu Buche. Kinder bis zwölf Jahre zahlen immerhin noch satte 190 Francs (ca. 60 Mark). Besser dran sind alle Asterix-Fans, die sich das Videospiel kaufen: Schließlich soll der Verpackung eine Freikarte beiliegen.

verdreschen, Wildschweine erlegen und zahlreiche Extras auf sammeln. Einen ausführlichen Test der Game-Boy-Version könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Wenn den französischen Programmierern beim Wildschwein füttern nicht die Bäuche platzen, gibt es im nächsten Heft einen ausführlichen Test der Super-Nintendo-Version. Ebenfalls im Anmarsch ist Asterix für das NES.



Bäumchen wechsel dich: Asterix läßt im Super-Nintendo-Wald die Blätter rauschen

Das Spiel

Bei Infogrames' Asterix handelt es sich um ein horizontal scrollesndes Plattformspiel mit drei Schwierigkeitsstufen, das aus vier Welten mit jeweils drei Spielabschnitten besteht. Je schneller Protagonist Asterix den Ausgang zum nächsten Level erreicht, desto mehr Punkte bekommt er gutgeschrieben. Außerdem darf der bärenstarke Gallier Römer

Asterix, seines Zeichens Gallier mit Superkräften und Comic-Kultfigur, gehört zu den meistgelesenen Cartoon-Charakteren der Welt. Die mittlerweile 29 Alben wurden in Millionenaufgaben in 50 Sprachen übersetzt. Die Idee zu dieser erfolgreichen Figur stammte von Goscinny, der 1926 in Paris das Licht der Welt erblickte. Im zarten Alter von zwei Jahren zog er mit seiner Familie nach Argentinien. Dort lebte er, bis er 1945 in

die USA zog, um ursprünglich für Walt Disney zu zeichnen. Dort hatte er jedoch als Zeichner keinen Erfolg, so daß er 1950 nach Europa zurückkehrte, wo er die Texte für Lucky Luke und Tim und Struppi schrieb. Wenig später erfand er die Fortsetzungsreihe "Umpah-Pah" mit Uderzo als Zeichner. Gemeinsam realisierten die beiden Künstler die ersten Asterix-Comicbände, die so erfolgreich waren, daß einige verfilmt wurden. 1977 starb Goscinny. Erst zwei Jahre später erschien der nächste Band, für den Uderzo nun auch die Texte lieferte. 1989 öffnete der Parc Asterix seine Pforten. 1991 erschien das 29. Album mit dem Titel "Asterix und Majestra".

Christian Bornemühl



030 694 60 43

10 - 18.30 h Versandtelefon - Sammelnummer

DIE TRAUMFABRIK

S P I E L E G m b H

030 694 48 62

040 490 83 94

069 ??? ?? ??

10 - 18.30 h

1. Adressenliste

kein Versand

GB GG MD CD SNES N

3 Count Bout dt	-	-	-	-	429,95
Abrams Battletank us	-	-	-	-	-
ACTION REPLAY Pro d	99,95	109,95	149,95	129,95	149,95
Actraiser dt	-	-	-	-	129,95
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	-	49,95	129,95	49,95
Addams Family 2 us	69,95*	-	-	-	139,95
Adventure Island 2 us	69,95	-	-	-	i.V.
Alien 3 dt	69,95	84,95	119,95	i.V.	149,95
Alien vs Predator us	-	-	-	i.V.	139,95*
Aerobiz us	-	-	-	149,95*	149,95
Another World dt	-	-	-	i.V.	139,95
Art of Fighting 1 us	-	-	-	i.V.	429,95
Asterix dt	69,95*	-	-	-	139,95*
Axelay dt	-	-	-	-	129,95
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95

Jungle Strike

Der Nachfolger d. legendären Desert Strike. Mit Helikopter, zu Fuß, Stealth-Fighter und Hovovercraft gehts den Drogenbaronen an den Kragen! 9 harmenmerharte Level und 16 Meg voller Action warten auf Euch und die BPS...

MD 139,95*	SNES i.V.
Battletoads us	69,95 89,95* 119,95 - 149,95*
Bio Metal jp	- - - - 199,95
Bombberman us-jp	69,95 - i.V. - 159,95
Bonks Adventure us	69,95 - - - i.V.
Boxxle 2 us	69,95 - - - 139,95*
Bubby us	- - - 119,95* 129,95
Buck Rogers us	- - - 129,95 - i.V.
Castlevania dt	69,95 - - - 129,95
Championship Pro Am us	- - - 119,95 139,95*
Chester Chedha us	- - - 129,95 - 139,95
Chuck Rock dt	69,95* 79,95 119,95 124,95 139,95
Cobra Command us	- - - - 139,95
Congos Caper us	i.V. - i.V. - 139,95
Cool Spot us	- - - 119,95* -
Cybernator dt	- - - - 139,95*

jp = japanisch, us = amerikanisch
dt = deutsche Version

GB GG MD CD SNES N

Desert Strike us-dt	-	i.V.	149,95	-	129,95
Dracula us	-	i.V.	129,95*	139,95*	139,95*
Dragons Fury us-jp	-	-	99,95	-	159,95
Dungeonmaster us	-	-	-	139,95*	149,95*
E. Holyfield Boxing dt	-	-	89,95	119,95	-
Ecco the Dolphin dt	-	-	79,95*	119,95	i.V.
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	-	i.V.
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	-	149,95*
Evo us	-	-	-	-	139,95*
F-15 Strike Eagle us	69,95*	-	129,95*	-	149,95
Faceball 2000 us	69,95	i.V.	119,95*	-	139,95
Fatal Fury 1 dt-us	-	-	-	139,95	349,95
Fatal Fury 2 dt	-	-	-	i.V.	429,95
Fin. Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-
Fin. Fantasy 2 us	84,95	-	-	-	149,95
Fin. Fantasy Adventure u	84,95	-	-	-	i.V.
Fin. Fantasy Myst. Quest u	-	-	-	-	109,95
Final Fight 1 us	-	-	119,95*	129,95	139,95
Final Fight 2 jp	-	-	-	-	159,95
Flashback dt-us	-	-	129,95	-	139,95*
Flintstones us	69,95	i.V.	119,95	-	139,95*
F-Zero dt	-	-	-	-	109,95
GAME BOY + Tetris dt	149,95	-	-	-	-
GAME BEAR + Sonic + Netz.	324,95	-	-	-	-
Games Winter Ch. us	-	-	119,95	-	-
Games Summer Ch. us	-	-	119,95	-	-
Gods dt	i.V.	i.V.	119,95*	-	149,95
Granddam dt	-	-	109,95	-	-
Hardball 3 us	-	-	129,95	-	i.V.
Hook us	69,95	-	-	134,95	139,95
Humans us	69,95	i.V.	129,95	-	139,95*
Imundo us	-	-	149,95*	-	149,95
Jaguar XJ220 dt-us	-	-	i.V.	139,95	i.V.
James Bond us	-	-	119,95	-	i.V.
James Pond us	-	-	119,95	-	139,95*
Jimmy Connors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	-	139,95
Joe Montana Football 3 us	-	79,95	129,95	139,95*	-
John Madden Football 93 d	-	-	119,95	i.V.	129,95
J. Madden Champion Edition	-	-	-	129,95*	i.V.

Über 5000 lieferbare Spiele

GB GG MD CD SNES N

JOYPAD dt	-	-	-	49,95	-	49,95	159,95
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	-	-	199,95*	-	179,95	-
Jungle Strike us	-	-	-	139,95*	-	i.V.	-
King Althaus World dt	-	-	-	-	-	149,95	-
King of Monsters 1 dt	-	-	-	119,95*	-	139,95	299,95
King of Monsters 2 dt	-	-	-	-	i.V.	i.V.	349,95
Kingdom Crusade us	79,95*	-	-	-	-	i.V.	-
Kings Quest 5 us	-	-	-	-	-	139,95*	-
LHX Attack Chopper us	-	-	-	129,95	-	-	-
Landstalker us	-	-	-	139,95*	-	-	-
Last Resort dt	-	-	-	-	-	-	349,95
Leaderboard Golf dt	-	-	79,95	109,95	-	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	69,95	119,95	-	-	139,95	-
Lost Vikings us	-	i.V.	i.V.	119,95*	-	139,95	-
MIG 29 us	-	-	-	129,95*	-	i.V.	-

Super Turrican

Der Klassiker ist zurück, diesmal allerdings komplett überarbeitet für die Konsolentechnologie. Gigantische Grafik, Tönnen von Feinden und Extrawaffen sowie der grandiose Donner-Dolby-Surround-Soundtrack.

SNES 139,95*	MD i.V.
MVP Football us	- - - - 149,95*
Mad Dog McCreo us	- - - - 139,95*
Master of Monsters us	- - - - 149,95
Mech Warrior us	- - - - 149,95
Mega Man 3 us	69,95 - - - i.V.
Megalith us	69,95 - - - i.V.
Mickys Magical Quest dt	- - - - 129,95
Mickys World of... dt	- 84,95 99,95 - -
Might & Magic 2 us	- - - - 149,95*
Monaco Grand Prix 2 dt	- 79,95 119,95 - -
Monkey Island 1 us	- - - - 139,95*
Muhammad Ali Box. us	- 89,95* 129,95 - -
Mutant League Football us	- - - - 119,95*
NCAA Basketball dt	- - - - 109,95

Berlins allergrößtes Lager

!!! Händleranfragen erwünscht !!!

Bis 30.6.93 : 1000 Berlin 61

10961 Berlin

Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße

Versandzentrale und Softwaretempel

Bis 30.6.93 : 2000 Hamburg 20

20259 Hamburg

Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße

Softwaretempel

6000 Frankfurt

Die Adresse bitte in der

Berliner Zentrale erfragen

Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax-Line

GB GG MD CD SNES N

NEO GEO Pal. a. RGB	-	-	-	-	749,95
NEO GEO GOLD Pal. a. RGB + 2 Joypads + Fatal Fury 2	-	-	-	-	1299,-
NHLPA Hockey 93 dt	-	-	119,95	-	139,95
Nigel Mansell GP us	-	-	-	i.V.	139,95*
Night Trap us	-	-	-	-	139,95
Ninja Commando dt	-	-	-	-	349,95
Nobunagas Ambition us	84,95	-	-	-	-
PGA Golf 1 dt	-	-	119,95	-	139,95
PGA Golf 2 dt	-	-	119,95*	-	i.V.
Parodius dt	69,95	-	-	-	129,95
Phantasy Star 2 us	-	i.V.	149,95	-	-
Phantasy Star 3 us	-	-	129,95	-	-
Pilot Wings dt	-	-	-	-	109,95
Pirates Gold us	-	-	129,95*	-	i.V.
Pocky & Rocky us	-	-	-	-	139,95*

Dracula

Nach dem grandiosen Film folgt unweigerlich die Verfilmung der blut-sagenden Story. Das SEGA-CD wird zuerst bedacht. CD-Special sind die dabei verwendeten minutenlangen Filmsequenzen, lecker.....

GG i.V.	MD 129,95*	CD 139,95*	SNES 139,95*
Pokémon us	-	129,95*	- i.V.
Populous 1 dt	79,95	i.V.	- 149,95
Populous 2 us-jp	-	129,95*	- 159,95*
Powermonger us-dt	-	109,95	- 149,95
Predator 2 us	-	129,95	- i.V.
Prince of Persia dt	69,95	79,95	i.V. 134,95 139,95
Railroad Tycoon us	-	-	i.V. 149,95*
Rampart us-dt	69,95	79,95	109,95 139,95
Rise of the Dragon us	-	-	139,95*
Risky Woods us	-	-	119,95 i.V.
Road Avenger dt	-	-	134,95
Road Rash 2 us	-	-	99,95 i.V.
Road Runner dt	-	-	i.V. 149,95
R. Clemens Baseball us	69,95	-	129,95* 139,95
Rolling Curses 2 us	79,95	-	- i.V.

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

GB GG MD CD SNES N

Reto to the Rescue us	-	-	119,95	-	i.V.
Rom. of 3 Kingdoms 2 us	-	-	149,95	-	149,95
SEGA MAGNUM SET inc. 4 Spiele dt	-	-	369,95	-	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's us	-	-	-	799,95	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's dt	-	-	-	899,95	-
SNES + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	-	299,95
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	-	199,95
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	-	349,95
Sengoku 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.
Sensible Soccer dt	i.V.	i.V.	129,95*	i.V.	429,95
Sewer Shark us	-	-	-	139,95	-
Shadowrun us	-	-	-	-	149,95*
Shanghai us	69,95	-	119,95*	-	139,95
Shining in the Darkness dt	-	-	139,95	-	-
Shining Force us	-	-	149,95*	-	-
Shinobi 2 dt	89,95	-	99,95*	-	i.V.
Sim City dt	-	-	-	i.V.	109,95
Sim Earth us	-	-	-	i.V.	149,95
Sonic 2 dt	-	79,95	99,95	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	-	129,95*	-	-
Soul Blazer us	-	-	-	-	139,95
Sport Talk Baseball us	-	-	139,95	i.V.	-
Starfox(wing) dt	-	-	-	-	139,95*
Starhawk us	69,95	-	-	-	-
Star Trek Next Gener. us	79,95*	-	-	i.V.	-
Steel Talons us	-	-	119,95	-	-
Streetfighter 2 dt	-	-	139,95*	i.V.	109,95
Streets of Rage 2 dt	-	84,95	99,95	-	-
Striker us	-	-	-	i.V.	139,95*
Super Aleste us	-	89,95	119,95	139,95	179,95
Super Baseball 2020 us-jp	-	-	-	i.V.	149,95*
Super Battletank us	-	-	129,95	-	139,95
Super Conflict us	-	-	-	-	149,95
Super Kick Off dt	69,95	84,95	129,95	-	139,95
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	109,95
Super Mario Land 1 dt	69,95	-	-	-	139,95
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	i.V.
Super Ninja Boy 2 us	69,95*	-	-	-	139,95*
Super Protobator dt	69,95	-	-	-	129,95

UPS-Versand zum Post-Preis !!!

GB GG MD CD SNES N

Super Side Kick dt	-	-	-	i.V.	399,95
Super Star Wars dt	79,95	-	-	-	149,95
Super Turrican us	69,95	-	-	i.V.	139,95*
Syvalion us	-	-	-	-	139,95*
Tazmania dt-us	-	89,95	119,95	-	139,95*
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	-	149,95
Terminator 2 us-dt	69,95	89,95	129,95	139,95*	139,95
Thunderforce 4 dt	-	-	119,95	-	-
Time Gall us	-	-	-	129,95	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	119,95	-	139,95
Troddlers us	-	-	i.V.	-	139,95*
Turtles dt	69,95	-	109,95	-	129,95
Twin B dt	-	-	-	-	179,95*
Ultima - Quest... us	84,95*	-	-	-	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	-

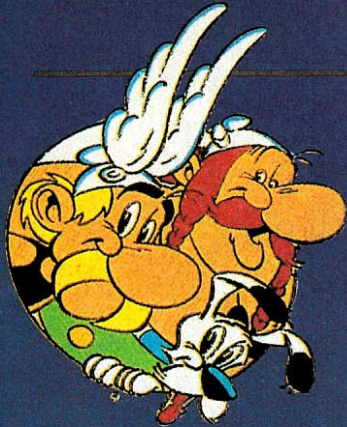
Pirates Gold

Dieser Klassiker legt vor, kühlen fast die ganze Computerwelt lahm. In Ballen soll es die grafisch, soundtechnisch und inhaltlich aufgebahrten Konsolenversionen geben. Vorsicht Droge, macht extrem süchtig.

SNES i.V.	MD 129,95*
Ultima 6 us	- - - - 149,95*
Uncharted Waters us	- - - - 149,95
Viewpoint dt	- - - - i.V.
Warriors of Et. Sun dt	- - - - 139,95
Warsong 1 us	- - - - 129,95
Willy Beamish us	- - - - 139,95
Wing Commander 1 dt	- - - - i.V.
Wings 2 us	- - - - i.V.
Wizardry us	84,95* - - - 149,95*
World Heroes 2 dt	- - - - i.V.
WWF Wrestlingmania 1 dt	69,95 - 119,95 139,95* 149,95
WWF Wrestlingmania 2 dt	69,95 - - - 149,95
X-Men us	- - - - 119,95
Yoshies Cookie us	69,95* - - - 139,95*
Zelda us-dt	89,95* - - - 109,95

!!! Seit 14.5.93 deutsche SEGA CD-ROM's !!!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr. Sicherheitskassen + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse - 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum selben Preis !!! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO- und NEO GEO-Produkte sogar 1 JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (25.05.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich !) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



Leute, Ihr habt's vernommen! Laguna stiftet dem glücklichen Gewinner unseres Wettbewerbes ein Wochenende im Asterix-Park bei Paris. Für zwei Personen sind Flug, zwei Übernachtungen und eine Fahrt zum Vergnügungspark mit Eintritt inklusive. Den etwas weniger mit Glück Gesegneten winken tolle Trostpreise: Asterix-Spiele für Super Nintendo und Game Boy sowie offizielle Asterix-Bademäntel. Damit seid Ihr in den Thermen die Nummer Eins!

Wer die Abenteuer der beiden fidelen Gallier kennt, für den dürften Majestix' Prüfungsfragen kein Problem darstellen:

1) Wie heißt der leicht erregbare Fischhändler aus Asterix' Dorf?

2) Wer bezauberte unsere beiden Gallier mit einer spitzen Nase?

3) Wackere Gallier kennen keine Furcht, nur vor einer Sache haben sie unglaubliche Angst: vor welcher?

Schreibt die Lösungen auf eine Postkarte und dann ab damit an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Asterix
Postfach 1304
85531 Haar bei München
(Neue Postleitzahl beachten!)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Teilnehmen kann jeder außer den Mitarbeitern von Laguna und Markt & Technik. Einsendeschluß ist der 31. August 1993 (Datum des Poststempels).

Die Preise:

- 1. Preis:** Ein Wochenende für 2 Personen in Paris; Flug, zwei Übernachtungen, Fahrt und Eintritt in den Asterix-Park inklusive
- 2. Preis:** Ein

Nintendo TM, NES TM, Game Boy TM and the Nintendo Product Sales and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo.
Asterix und Obelix Les Edition Albert Rene/Goscinny-Uderzo.
Software under license of Infogrames.



Römer, Griechen, Ägypter und Barbaren aufgepaßt!
Obelix und ich laden Euch in unseren Vergnügungspark nach Lutetia ein. Wo das ist? Ich glaube, Ihr nennt diese Stadt jetzt Paris! Unser Chef Majestix besteht allerdings auf die richtige Beantwortung von drei Prüfungsfragen. Damit sollt Ihr Euch als würdig erweisen, mit uns am großen Festgelage teilzunehmen.



Über die spärlichen Software-Neuheiten dominiert in diesem Monat eindeutig das Angebot an Import-Hardware – ein klares Zeichen für das Modul-Sommerloch.

Genipak

Im Land der aufgehenden Sonne kommen so manche ulkige Blüten des Videospiele-Sektors ans Licht: Die Firma Realtec (Hongkong) vertreibt einen Game-Genie-Clone für das Mega Drive. Mal abgesehen von der Tatsache, daß die Codes nicht, wie beim Action-Replay-Pro ermittelt werden können, besticht die Anleitung mit Codes für 135 Spiele. Dieses Code-Buch wurde jedoch so



Das bunte Action-Jump'n'Run um Bob, den verliebten Androiden, wird fürs Mega Drive umgesetzt



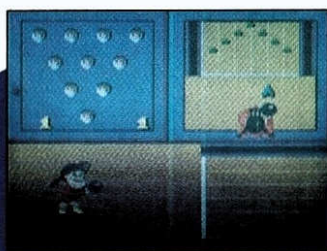
Alienjagd im Weltraum: In Wing-Commander-Zeiten sieht Warspeed recht blaß aus



offizielle Sega-Goodie noch den Raum von fünf Musik-Cassetten-Schachteln. Dafür ist die Optik relativ verzerrungsfrei und Reflektionen werden durch das Gehäuse verhindert. Wie schon beim "Magnifier" wird das Big Window mit einer Rändelschraube festgezurr. Wer genug Platz hat, sollte sich die Investition von ca. 30 Mark überlegen.

SG-300 Game Adapter

Für alle, die noch nicht zur Feile gegriffen haben, um den Modulschacht ihres Mega-Drives zu erweitern, beschert uns Honey Bee einen weiteren Moduladapter. Die einzige Besonderheit: Ein goldenes Gehäuse.



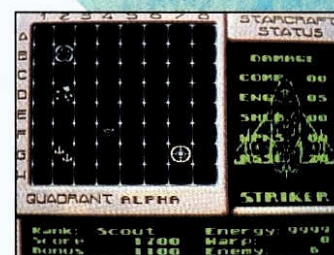
Kunichan 2 für's Game Gear bietet vier Spiele auf einem Modul: Go-Kart-Rennen, Kegeln, Bilderpuzzle und einen Breakout-Clone



brechend schlecht ins Englische übersetzt, daß der Lesespaß fast schon den hohen Preis (90 Mark) rechtfertigt. Von diversen Tippfehlern garniert, herrschen Einzahl, Infinitiv und Interpretationen. Extrawaffen werden nicht aufgelesen, sondern "gelesen", ein Schutzschild nennt sich "Maske" und eine Smartbomb "Tötung". Ein Updateservice für Codes wird in der gesamten Anleitung nicht erwähnt – vermutlich gibt's keinen.

Big Window

Die neue Monster-Lupe heißt Big Window – zu Recht, denn klein ist das Gerät nicht gerade. Selbst zusammengeklappt braucht das



In Warspeeds unendlichen Weiten hilft ein Koordinatennetz





EGGA

WARPZONE

Warpspeed

Accolade bricht jetzt in den Weltraum auf. Im Cockpit Eures Raumschiffs sitzend, erledigt Ihr diverse Missionen, die jedoch meistens aus dem Abballern von Feinden bestehen. Obwohl Euch Asteroiden und Raumschiffe in feinstem 3-D um die Ohren fliegen, sind echte Flugmanöver wie Rollen oder Turns nicht möglich. Das Sternfeld wird einfach in die Richtung gescrollt, in die Ihr lenkt. Zur einfacheren Orientierung ist der Weltraum in ein zweidimensionales Quadrantenfeld eingeteilt. Flugmanöver nach oben oder unten wirken sich nicht auf die Position im Koordinatensystem aus. Durch sporadisch eingehende Funkmeldungen werdet Ihr über feindliche Aktivitäten und den Ort des Geschehens unterrichtet. Auf dem Weg von einem Einsatzort zum anderen passiert Ihr nicht enden wollende Asteroidenfelder. Durch einen kurzen Besuch auf der Heimatbasis frischt Ihr Schilder und Homing-Raketen auf. Ist eine Mission erledigt, stürzt Ihr Euch in eine Warpzone und werdet zur nächsten Mission teleportiert. Wann Accolade den Titel für das Mega Drive veröffentlicht, stand bis zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Sobald das Modul zu haben ist, schieben wir einen ausführlichen Test nach.

SB-4500A Battery Pack

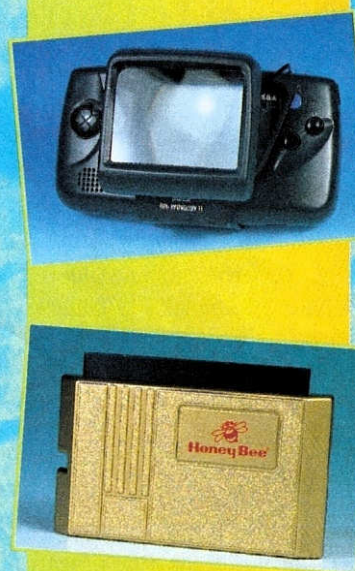
Dem Umweltgedanken huldigt der Akkupack von IMP. Statt sechs Batterien im Game Gear trägt Ihr den Akku am Gürtel. Das Handheld bekommt den Saft über ein Netzkabel. Fünf Stunden Spielzeit mit vollgeladenem Akku verspricht der Hersteller. Der Akku ist mit einer Kontrollelektronik ausgestattet. Notorsche Boxershort-Träger haben allerdings Pech: Durch das Gewicht des 1.2-Ah-Akkus dürften Gummibund-Fetischisten schnell im Freien stehen. Der Preis des Akkupack liegt erfreulich niedrig: Mit Ladenetzteil kostet der praktische Akku um die 40 Mark.



Freundliche Mitmenschen geben Tips zu den Missionen

Kunichan 2

Findige Importeure können in diesen Tagen über eine abwechslungsreiche Game-Gear-Compilation stolpern. Das Vier-



Von oben nach unten:
Das Mogelmodul Genipak fürs Mega Drive, der praktische Akku SB-4500A und die Big-Window-Lupe fürs Game Gear sowie der goldige Moduladapter SG-300 fürs Mega Drive

in-Eins-Modul *Kunichan 2* setzt sich aus einem Go-Kart-Rennen, einem Breakout-Clone, einem Kegelturnier und einem Bildpuzzle zusammen. Im Trainingsmodus habt Ihr die Wahl zwischen den einzelnen Spielen, im Normal-Modus meistert Ihr in jedem Genre komplette Turniere. Die Texte des Import-Moduls sind überwiegend in japanisch gehalten. Auf die deutsche Umsetzung dieser netten Spielerei dürfen wir gespannt sein.

B.O.B.

Auch Androiden haben Gefühle. Electronic Arts hat den Knuddel-Droiden *BOB* für das Mega Drive erschaffen. Dieser hat sich in ein Droiden-Mädel verknallt und will sie unbedingt wiedersehen. Das Problem dabei: Sie wohnt am anderen Ende der Galaxis. Um dorthin zu kommen leiht sich Bob den Schlitten seines Vaters und düst los. Mit dem unvermeidlichen Blechschaden beginnt das Abenteuer — Bob legt auf dem Planeten Goth in der Mitte von Nirgendwo eine saubere Bruchlandung hin. Für die Einwohner des Planeten ist Gastfreundschaft jedoch ein Fremdwort. Das Abenteuer artet schnell zu einem actionreichen Jump'n'Run aus, in dem auch einige Puzzles nicht fehlen. Nur mit einer mickrigen Wumme und Sprungfedern ausgerüstet, kämpft sich Bob durch drei Welten mit mehr als 40 Levels (inkl. Endgegnern). Der Erscheinungstermin für das bunte Hüpfen um Liebe, Blech und Monster ist für Ende Juni festgesetzt.

MEGA-CD News

Wenige Wochen vor dem Start des Mega-CD in Deutschland, informierte Sega neben den Fachmagazinen auch die Publikums-Presse. Allerdings blieb's vorerst noch bei Altbekanntem – Mit den neuen Maschinen Mega CD 2 und Mega Drive 2 hielten die Hamburger vorerst noch hinter dem Berg.

Angelehnt an die Stimmung des surrealistischen Werbefilms der Gebrüder Lauenstein hatte sich Sega auch für die Präsentation der High-End-Unterhaltungsmaschine Mega CD ein passendes Ambiente gesucht: Die Vulkaninsel Lanzarote (gehört zu den Kanarischen Inseln) ist fast vollständig von Lava, Asche und Kratern bedeckt. Man kommt sich vor wie auf einem fremden Planeten – nicht umsonst wurden auf Lanzarote bereits zahlreiche Science-fiction-Filme gedreht (z.B. "Enemy Mine", in Deutschland mit dem Zusatztitel "Ge-

lieber Feind"). Sicher ist, daß Sega mit einem anderen Software-Bundle auf den deutschen Markt kommen wird, als das amerikanische Mega CD oder das Produkt für England. Um die technikverwöhnten Deutschen hinter dem Ofen vorzulocken, sind Titel wie der Kampfhubschrauber-Simulator "Thunderhawk" angedacht, den Core Design für Sega auf Mega CD in Szene setzt. Möglicherweise liegt auch Cores schneller Rennsimulator "Jaguar XJ220" bei.

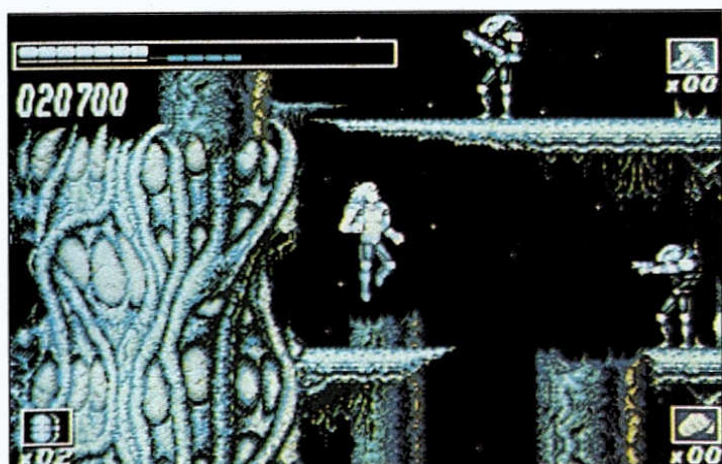
Bis es soweit ist, werfen wir lieber einen Blick auf einen neuen Titel für Mega CD, dessen Umsetzung – schon wieder –



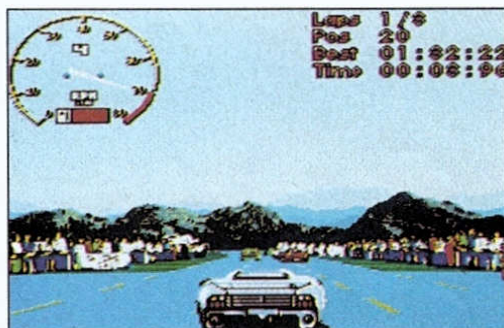
Bizarre Landschaft auf Lanzarote. Eine beliebte Kulisse für SF-Filme.

Core Design übernommen hat. Amiga-Freaks werden sich mit Sicherheit an "Wolfchild" erinnern, das Anfang letzten Jahres beachtliche Erfolge feiern konnte. Die Story erzählt von Papi Morrow, der nicht nur Familienvater, sondern vor allem genialer Wissenschaftler ist. Er bastelt an einer Synthese von Mensch und Kreatur. Die Geheimorganisation Chimera gedenkt sich der Fähigkeiten des Forschers gewaltsam zu bedienen und kidnappt Morrow kurzerhand. Dabei segnet die ganze Familie das Zeitliche, bis auf Sohn Saul. Der benutzt die Erfindung des Vaters, um sich für seinen Rachefeldzug in einen reißenden Wolf mit menschlicher Intelligenz ver-

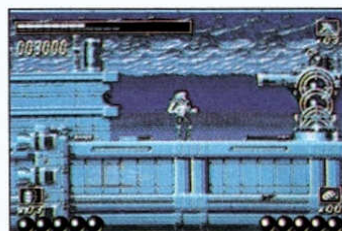
wandeln. Wolfchild ist ein actiongeladenes Plattformspiel, in dem Ihr Saul in *Turrican*-Manier durch zahlreiche in alle Richtungen scrollende Levels steuert, die mit feindseligen Kreaturen vollgestopft sind. Das Wolfskind schlägt sich durch eine Technikwelt, den Wald des Todes, ekelerregende Insektenkatakomben und einen Horror-tunnel, bis er schließlich die Banditenfestung erreicht. Natürlich gibt's am Ende jedes Levels ein Endmonster. Atmosphärischer Sound von CD und beeindruckende Animationssequenzen bei der Verwandlung von Mensch in Wolf versprechen einiges – werden sehen, ob die Spielbarkeit mit der Amiga-Version vergleichbar ist. *hu*



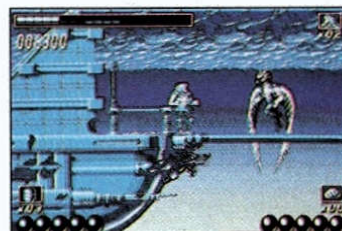
Als Wolf kann Saul schießen, als Mensch nur schlagen



Cores' Rennsimulator Jaguar XJ 220



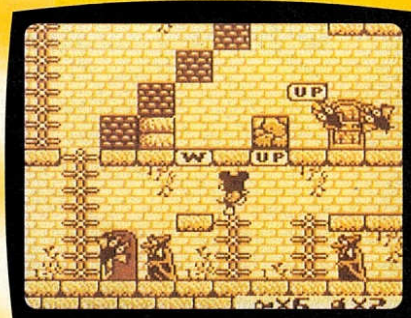
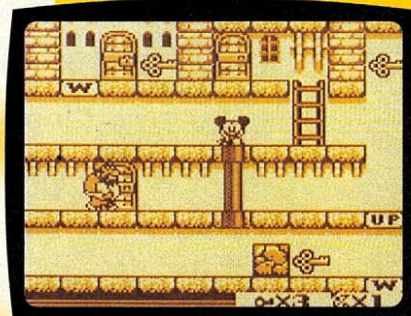
Wolfchild: erstes Level



Endmonster des ersten Levels

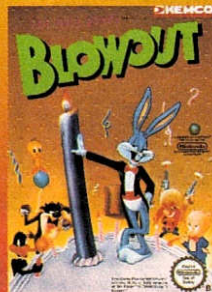
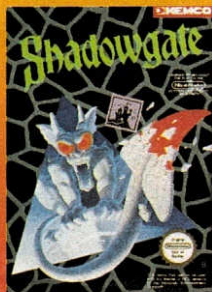
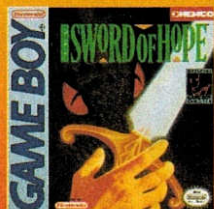
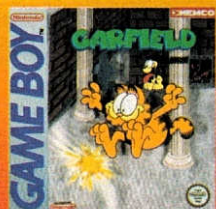
MICKEY MOUSE

POWER
GAMES



Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehörnten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen: BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992. GARFIELD, United Features Syndicate, Inc., © 1978. SHADOWGATE, trademark of ICOM Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPL. © 1987, 1989, ICOM Simulations, Inc. © 1989 KEMCO

Neben den Tests zu Sengoku 2 und 3 Count Bout findet Ihr in dieser Ausgabe eine Illustration der Special-Schläge von Fatal Fury 2. Außerdem schauten wir uns World Heroes 2 an.

Gute Spiele haben ihre Geheimnisse: So auch der geniale Prügelnallher Fatal Fury 2. Nachdem wir Euch in Ausgabe 6/93 die Giganto-Specials lediglich in schriftlicher Form verriet, haben wir uns die letzten Wochen in der Redaktion die Daumen-

schrauben angelegt und mit Gummi-ähnlicher Eleganz (diverse Knochenbrüche und Verstauchungen inbegriffen) die Specials "ausgeturnt". Neben dem Foto des jeweiligen Spezialschlages findet Ihr der Vollständigkeit halber nochmal die Joystick-Direktionen.



Terry Bogard:
Unten, links-unten, links, links-unten, rechts, gleichzeitig B und C.



Chin Shin Zan:
Unten (2 Sek.), rechts-unten, rechts, gleichzeitig B und C.



Andy Bogard:
Unten (2 Sek.), rechts-unten, rechts, rechts-oben, gleichzeitig B und D.



Jubei Yamada:
Unten (2 Sek.), rechts-unten, rechts, rechts-oben, gleichzeitig B und C.



Joe Higashi:
Rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, gleichzeitig B und C.



Big Bear:
Rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, rechts, gleichzeitig B und C.



Kim Kap Hwan:
Unten, links-unten, links, links-unten, rechts, gleichzeitig B und D.



Mai Shiranui:
Rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, gleichzeitig B und C.

Sengoku 2

Das Böse ist wieder aktiv: Die Krieger des Lichtes machen sich zu einer Zeitreise auf, um dem dunklen Herrscher vom Thron zu stoßen und die Teufelsbrut zurück in die Hölle zu verbannen. Eure tapferen Söldner Jack Stone und Claude Yamamoto sind geübte Schwertkämpfer. Nehmt Ihr eine magische Kugel auf, gesellt sich

dem Schwertschwung ein respektinflößender Feuerstoß oder eine Explosionswand hinzu. Außerdem können sie sich auf Euren Befehl transformieren: Ninja Mike Walsh, früher Sänger bei einer Rockgruppe, wechselte vom Musik-Business ins Kampfsportgewerbe – mit ausgefeilten Kicks und Schlagkombinationen hält er sich im hartumwobenen Geschäft. Der graubärtige Tengu pflügt mit seinem Schlagstock eine Schnei-



Gemetzel des Monats: In Sengoku 2 regiert das "Slice & Dice".



Wunderschöne Hintergrundgrafiken verwöhnen das Spielerauge



XANADU

VIDEO-SPIELE-VERLEIH
f&t Software GmbH · Neuhäuser Str. 17
33102 PADERBORN

Tel.: (0 52 51) 28 23 29

SUPER NINTENDO (US)

Inkl. 2 Joypads, Scartkabel & 1 Spiel nur **299,- DM**

(dto., anschlussfertig an PAL-TV ohne Scart) 349,- DM
MEGA DRIVE dt. inkl. 2 Joypads & Spiel 265,- DM
(dto., mit Scartkabel) 289,- DM
Joypad, wahlweise für SN oder MD 29,- DM

ab 2 Stück je 25,- DM

ACTION REPLAY, wahlweise für SN oder MD 105,- DM

MEGA DRIVE

Thunder Force IV dt. 97,- DM
Fatal Fury dt. 115,- DM
PGA Tour Golf II dt. 115,- DM
Super Kick-off dt. 100,- DM
Turtles dt. 99,- DM
Global Heroes dt. 100,- DM
Jungle Strike auf Anfr. 35,- DM
Competition pro 35,- DM

SUPER NES

Super Mario World US 65,- DM
Super Conflict US 115,- DM
Road Runner US 115,- DM
Star Wing dt. 109,- DM
Tecmo Basketball US 125,- DM
Fatal Fury 129,- DM
Flashback auf Anfr.
Scart-RGB-Kabel dt. 39,- DM

An- und Verkauf von
Gebrauchtspielen für Mega Drive,
Super NES + NEO GEO

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 18.00 Uhr

MARO

Videofilm mit 35 Demos
incl. Wrestling, Sengoku II,
View Point, World Heroes 2,
Super Sidekicks und
Fatal Fury 2

nur **DM 39,-**

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole **DM 699,-**
Art of Fighting **DM 379,-**
Super Sidekicks **DM 379,-**

Kaufpreis **DM 1457,-**

oder mtl. **DM 90,-** (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über Hausbank.

Ankauf und Verkauf von
gebrauchten Modulen.

Inzahlungnahme
gebrauchter Module.



MARO GmbH, Dorfriesenstr. 16,
7141 Erdmannhausen

Telefon 07144 / 399 24 od. 345 36
Telefax 07144 / 340 21

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns
täglich von 10.00 - 12.00 Uhr
und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags
von 9.00 - 12.00 Uhr.

NEO
GEO

Barbwire-Bat und
Gürtelgriff befördern Eure
Gegner auf den Boden



se der Verwüstung in die gegne-
rischen Formationen. Allerdings
muß der "Gott der Krähen" sei-
nem hohen Alter Tribut zollen:
Tengu steuert sich langsamer als
seine jüngeren Kollegen. Ein
Zwitterwesen ist der Ninja-
Hund. Neben seiner Vorliebe für
japanische Süßigkeiten fegt er
mit atemberaubender Ge-
schwindigkeit über den Kampf-
schauplatz. Auf Tasten-Kom-
mando spuckt er Welpen aus,
die sich mit gefletschten Zähnen
auf die Feinde stürzen. Bei Eurer
Zeitreise durchwandert Ihr das
mittelalterliche Asien, mischt im
Szenario des Zweiten Weltkrieges
mit, reitet gegen Shoguns
und bereitet Euch in einer mo-
dernen Großstadt für den Show-



In 3 Count
Bout kommen
Wrestling-Freaks
und Konsorten auf
ihre Kosten



down vor. Sengoku 2 ist ein ab-
wechslungsreiches Hack'n'Slay
mit zahlreichen Kampfvarianten
und guter Atmosphäre, daß trotz
seiner wenigen Levels für genü-
gend Motivation und Spielspaß
garantiert.

3 Count Bout

Die SWF (SNK Wrestling
Federation) ruft: In 3
Count Bout stehen
Wrestling-Freaks
drei muskelbe-
packte Spielvari-
anten zur Aus-
wahl. Ihr tretet
zwischen den
Ringseilen an, ver-
wüstet ein Parkhaus
oder entscheidet Euch
für das "Electric Death
Match". An Kämpfern warten 10
angsteinflößende Gestalten auf
ihren Einsatz: Fleischberge wie
Blubber Man, Gochack Big-
bomb und Big Bombarder brin-
gen bis zu vier Zentner Lebend-
gewicht auf die Bohlen. Jeder
Akteur trumps mit 17 unter-
schiedlichen Bewegungen auf.

Titel	Genre	Speicherkapazität	Hersteller	Wertung
Sengoku 2	Action	74 MBit	SNK	empfehlenswert
3 Count Bout	Beat'em up	106 MBit	SNK	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

Games World
7407 Rottenburg, Kirchgasse 6
Video & Computergames

Laden und Versand

Super NES	NEO GEO	Mega Drive
Lost Vikings 119.-	Sidekick 329.-	Global Gladiator a. A.
Starfox 109.-	Sengoku 2 389.-	Bubry 109.-
Fatal Fury 119.-	Fatal Fury 2 379.-	Prederator 2 109.-
Alien 3 119.-	Viewpoint 549.-	Rolo 99.-
Player Man. 119.-	Aktuelle Preisliste	usw.
Tom&Jerry 109.-	anfordern	
B.O.B. 129.-	(system anpassen)	
Babsy 119.-	Neuheiten	
Pushover 99.-	auf	
	Anfrage!	

Lieferung per N. N. zzgl. 8.- DM Porto
Ab 3 Spiele Versandkosten frei.

Wow...
Gelle, Preise
bei MK's
Gamesworld.
Ruft einloch
an!!!

NINTENDO
GAME BOY
SUPER NES

**VIDEO
HERRMANN**

SEGA, SEGA-CD
MASTER
MEGA DRIVE

Familien-Videothek + Spiele + CD-Verleih

Wir
kaufen,
verkaufen
und verleihen

Über 700
VIDEOSPIELE
im VERLEIH

Erst
leihen
dann kaufen

Öffnungszeiten: Montag - Samstag ab 11 Uhr, kein Versand!

Gladbecker Straße 225
46240 Bottrop
Telefon 020 41/93073

Haus-Berge-Straße 129
45356 Essen
Telefon 0201/669651



Mudman-Terror:
Der elegante
Feuerschweif
des Natur-
Feuerwerkers
bringt die
Gegner ins
Schwitzen.



**Wikinger gegen Pirat – zwei
Urgewalten prallen aufeinander.**

Neben Angriffsvarianten wie Bodyslams, Flugkicks und diversen Schwitzkästen hat Euer Wrestler noch eine individuelle Spezial-Attacke auf Lager. Entscheidet Ihr Euch für einen Zweikampf im Parkhaus, reagiert Ihr Euch zusätzlich an Holzkisten, Autos und Blechfässern ab — ein Stacheldraht-umwickelter Holzknüppel und ein lähmender Elektro-Schocker sind mit von der Partie. Unzählige Schlagmöglichkeiten und nette Optiken (vor allem beim zerstörerischen Ausflug ins Parkhaus) machen aus 3 Count Bout ein Muß für Wrestling-Fans — auch wenn das Modul sich nicht an die WWF-Vorlagen hält.



**"Ein Schiff wird
kommen": Pirat
Kidd läßt in
World Heroes 2
die Buddel-
Marine kreuzen.**

World Heroes 2

Der World Heroes-Nachfolger setzt auf Mannschaftsstärke: Ganze sechs Kämpfer mehr sorgen im zweiten Teil für Aufsehen. So dürft Ihr mit dem Football-Quarterback J. "Mr. Killing Machine" Maximum den Penetration-Punt (ein feuerumschweifender Football fliegt Richtung Gegner) ausführen oder mit Piratenkapitän Kidd durchschlagkräftige Buddelschiffe segeln lassen.

Wer sich von den typischen AlphaDenshi-Grafiken des ersten Teils abschrecken ließ, wird am Nachfolger mehr Interesse finden: Die Hintergründe und Spielfiguren von World Heroes 2 machen einen bedeutend edleren Eindruck.

Einen ausführlichen Test des 146-Megabit-Schocker World Heroes 2 bringen wir Euch in der nächsten Ausgabe der VIDEO GAMES (8/93).

MEGA TRADE

MEGA HITS
zu
MEGA PREISEN

Ihr Partner für alle Video- und Computer- Games

Super Nintendo	Sega Mega Drive	Sega Mega Drive	Game Boy
Adventure Island dt. 90.-	Turrican us. 29.-	Lemmings dt. 59.-	30 Spiele je 19.-
Alien 3 dt. 109.-	Caliber 50 us. 39.-	Little Mermaid dt. 59.-	Liste Verlangen
Batman Returns dt. 109.-	Batman dt. 49.-	Olympic Gold dt. 59.-	Probotector dt. 29.-
Best of the Best dt. 109.-	World Cup Italia 90 dt. 49.-	Pacmania dt. 59.-	Bubbel Bobbel dt. 29.-
Blues Brothers dt. 119.-	Afterburner dt. 49.-	Shadow Beast 2 dt. 59.-	CsteVania dt. 29.-
Bubsy dt. 119.-	Arch Rivals dt. 49.-	Strider dt. 59.-	Chase H.Q. dt. 29.-
Ripken Baseball dt. 119.-	Bio Hazard Battle dt. 49.-	Terminator dt. 59.-	Double Dragon dt. 29.-
Cybernator dt. 109.-	California Games dt. 49.-	Wonderboy 2 dt. 59.-	Gargoyles Quest us. 49.-
Darius Twin dt. 90.-	DJ Boy dt. 49.-	Wonderboy 3 dt. 59.-	Jetsons dt. 29.-
Exhaust Heat dt. 90.-	Golden Axe dt. 49.-	688 Sub. Attack dt. 59.-	King of Zoo dt. 29.-
Fatal Fury dt. 109.-	Rev. of Shinobi us. 49.-	Dragons Fury dt. 59.-	Skate or Die dt. 29.-
First Samurai dt. 109.-	Ghostbusters us. 49.-	J. Madden Footb. 93dt. 59.-	Turrican dt. 29.-
G. Foreman Boxin dt. 100.-	MS Pac Man us. 49.-	Lemmings dt. 59.-	Swamp Thing us. 39.-
Home Alone 2 dt. 90.-	Universal Soldier us. 49.-	LHX Attack Chopped dt. 59.-	Roger Rabbit us. 39.-
King Arthurs Worl dt. 109.-	Task Force Harrier us. 49.-	Lotus Turbo Chall dt. 59.-	Mouse Hotel us. 49.-
Magical Quest dt. 100.-	World Cup Soccer us. 49.-	Tazmania dt. 59.-	Bionic Commandor us. 49.-
NBA A.S. Challen dt. 109.-	Populous us. 49.-	Team USA Basketb. dt. 59.-	Action Replay Pro dt. 69.-
Outlander dt. 109.-	Abrams Battle Tank dt. 59.-	Aquatic Games us. 69.-	
Parodius dt. 109.-	Chuck Rock dt. 59.-	Batman 2 us. 79.-	
Player Manager dt. 109.-	EA Hockey dt. 59.-	Double Dragon dt. 59.-	
Power Monger dt. 109.-	F-22 Interceptor dt. 59.-	Dragon Fury dt. 59.-	
Push-Over dt. 109.-	Ferrari F-1 dt. 59.-	Ex-Mutants dt. 59.-	
Road Riot 4 WD dt. 100.-	Green Dog dt. 59.-	Kid Chameleon dt. 79.-	
Starfox us. 109.-	Home Alone dt. 59.-	Micky & Donald dt. 79.-	
Starwars dt. 119.-	M. Lemieux Hockey dt. 59.-	Tale Spin us. 59.-	
Starwing dt. 109.-	Predator 2 dt. 59.-	Terminator us. 59.-	
Super Pang dt. 109.-	James Pond 2 dt. 59.-	Trouble Shooter us. 79.-	
Super SWIV dt. 119.-	Road Rash dt. 59.-	Action Replay Pro dt. 89.-	
Terminator 2 dt. 109.-	Sonic 2 dt. 59.-		
Test-Drive 2 dt. 109.-	Sonic 1 dt. 59.-		
Tiny Toon ADV. dt. 109.-	Spiderman dt. 59.-		
Troddlers dt. 119.-	Splatter House 2 dt. 59.-		
W. League Basket dt. 85.-	Streets of Rage dt. 59.-		
WWF Royal Rum dt. 109.-	Sup. Real Basketb. dt. 59.-		
Crash Dummies dt. 109.-	Toki dt. 59.-		
Adams Family us. 79.-	Turbo Outrun dt. 59.-		
Defense Force us. 79.-			
Home Alone 2 us. 79.-			
James Bond us. 79.-			
King of Monster us. 79.-			
Phalanx us. 79.-			
Race Driving us. 79.-			
Rocketeer us. 59.-			
Skul Jagger us. 79.-			
Wing Commander us. 79.-			
Wings 2 us. 79.-			
Action Replay Pro dt. 89.-			
ASCII Pad dt. 45.-			
Score Master Joystick 85.-			
Action Controller 28.-			
SFX Adapter 39.-			

Computerversand/Shop Ekkehardstr.16a 7700 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Ich bestelle folgende Titel:

Systeme:

SMD SMS SNES GBOY IBM G.GEAR NEO GEO

Name/Vorname

Strasse:

Ort:

CD Rom (amerik.)
Batman ret. Cde
Bulls vs Blazers e
Dracula Cde
Final Fight Cd
Hardball 3 e/d
Shining Force e/d
Super Shinobi 2 j
Summer Challenge e/d

MEGA DRIVE
Cool Spot e/d
Fatal Fury e
Flashback e
Global Gladiators d
Humans e
Jungle Strike e
Streetfighter 2 j

Formation Soccer 2 j
Lost Vikings
Mech Warrior e
Star Wars d/e
Super Conflict e
Super Turrican e
Super Family Tennis j
Tiny Toons d
WWF 2 e/d

SUPFAMICOM
Alien 3 e/d
Battle Toads e
Bubsy e
Cybernator e/d
Final Fight 2 j
Star Fox e/j/d
Shadow Run e

Dirty Larry
Dracula
European Soccer Chall.
Lemmings
Lynx
Dinolympics
Pitfighter
Powerfactor

B.C.Kid d/e
Joe & Mac e/d
Star Wars d
Leg. of Zelda e /Juni
GAMEBOY
Alfred Chickend
Mystic Quest d/e
Top Rank Tennis e

Art of Fighting
Fatal Fury 2
Sidekick
World Heroes 2
NEO GEO
Sengoku 2
3 Count Bout
Viewpoint

Batman returns j/e/d
Defender of Oasis e/d
Donald Duck j/d
Lemmings e/d
Shinobi 2 d/e
Sonic t-Hedgehog 2 d/e
Streets of Rage d/e

GAME GEAR
Archie
Battletoads e
Global Gladiators d
Mickey Mouse 2 d
WWF 2 e

Turbo Duo RGB e
Bomberman 93 e
Cotton SCE
Dung Explorer 2 SCE
Gradius 2 SCE
Sim Earth SCE
Vastel SCE

PC Engine
Bonk 3 e
CD Denjin Scj
Lothund SCE
Power Tennis j
Streetfighter 2 j

089/7605151
089/7470689

Telefon: 089/7605151
Telefax: 089/7698024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e/Englisch d/Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

Frisch aus Fernost ist eine neue CD-Perle für die Edel-Engine Turbo Duo in der VIDEO GAMES-Redaktion eingetrudelt. Wir haben *Dungeon Explorer 2* für Euch angespielt. Weniger gelungen ist das *Jump'n'Run Darkwing Duck* für Turbo Grafx.

Dungeon Explorer 2

Auch japanische Nobel-Spielschmieden wie Hudson Soft kommen immer häufiger auf den Trichter, berühmte Softwareklassiker aufgepeppt neu aufzulegen. Frisch aus den fernöstlichen CD-Preßwerken trudelte der zweite Teil zum PC-Engine-Oldie **Dungeon Explorer** ein. Der Nachfolger ist nur auf CD zu haben und um einiges umfangreicher als der feine aber kleine – an einem Nachmittag durchgespielte – Klassiker. Am Spielprinzip selbst haben Hudsons Designer nur wenig geändert. Allein oder mit bis zu fünf Spielern (über passenden Adapter und eine genügende Anzahl von Joypads) stapft Ihr im *Gauntlet*-Stil über eine Landkarte und durch Dungeons, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In den Labyrinths hausen miese Monster nebst dazugehörigen Monstergeneratoren, die durch einen gezielten Schuß

erledigt werden müssen. Neben normalen Gegnern harren am Ende jedes Labyrinths und an speziellen Schlüsselorten besonders dicke Obermotten. Pustet Ihr einen solchen Gegner um, bleibt meist eine schillernde Scheibe zurück. Eine große Scheibe befördert einen Charakter wie bei einem Rollenspiel, eine kleine setzt eines von fünf Attributen dauerhaft nach oben. Welche Eigenschaft sich ändert, wird durch die Farbe der Scheibe beeinflusst. Vor dem Spielstart kann sich jeder Mitstreiter aus acht Figuren einen Wunschhelden aussuchen. Zur Wahl stehen beispielsweise ein kräftiger Krieger, ein flinker Elf oder ein fetziger Zauberer. Im späteren Spiel stoßen weitere Charaktere hinzu, die Ihr ebenfalls übernehmen könnt. Dies ist eine der Neuerungen, die **Dungeon Explorer 2** gegenüber dem Vorläufer zu bieten hat: Konntet Ihr im ersten Spiel immer nur einen einzigen Helden-typ benutzen, dürft Ihr im Nachfolger den Charak-

ter zwischendurch wechseln. Die bis dahin eingesammelten "Erfahrungs"-Scheiben gehen dann in den Besitz des neuen Charakters über. Ebenfalls neu sind besondere Magier, die Euch von einem Ende des Landes an ein anderes zappen. Macht Euer Charakter einmal schlapp und verliert alle kostbaren Bildschirmleben, müßt Ihr nicht verzweifeln. Wahlweise per Paß-

wort oder der praktischen "Save"-Funktion könnt Ihr den Spielstand jederzeit abspeichern, unendliche "Continues" lassen die Furcht vorm vorzeitigen Bildschirmtod verblassen. Der CD-Power entsprechend wurden haufenweise *Dungeon Explorer*-Musikstücke neu abgemischt und dröhnen nun in voluminöser CD-Qualität aus dem Lautsprecher. Zwischen-



Die monströsen Zwischen- und Endgegner hantieren mit grobem Geschütz



Bis zu fünf Helden tummeln sich in Gauntlet-Manier in den Dungeons



IGN WARPZONE



Actionelemente wurden bei Dungeon Explorer 2 mit Rollenspiel-features gekonnt verquirlt

durch versüßen opulente Zeichentrick-Einlagen das fröhliche Monsternetzeln. Spieler, die mit japanischen Schriftzeichen auf Kriegsfuß stehen, warten lieber auf die US-Variante, die dieser Tage bei Import-Spezies wie z. B. Galaxy erhältlich ist.

Darkwing Duck

Disney-Spiele lassen sich eigentlich immer gut verkaufen – sofern sie auch von Könnern

entwickelt werden. *Darkwing Duck*, der maskierte Rächer, hat seine weltberühmte Heimat Entenhausen verlassen und stellt nun das schwanzgefederte Gegenstück zu Spitzohr Batman dar. Der Held steht vor seiner schwersten Aufgabe, denn ein mysteriöses Ölgemälde ist verschwunden: Vier Oberschurken haben es in 36 Stücke zerteilt und in ihre Territorien verteilt. Eure Aufgabe ist es, die Puzzleteile zu finden und die Verbrecher zu verhaften. Zu Spielbeginn studiert Ihr mit der Lupe ein Polizeifoto und wählt Euch damit in ein erstes Gangster-Level. Ausgerüstet mit der Gaswumme bewegt Ihr Euch rennend und hüpfend durch die Szenerie. Neben Munition und Energie-Eiern gilt es, etwa vorhandene Puzzleteile vollständig aufzusammeln (aktuelle Zahl wird angezeigt), um zum Endgegner vorzudringen. Habt Ihr irgendwann alle Endgegner besiegt, ist das Ölbild komplett und der hinterhältige Plan der Verbrecher aufgedeckt.

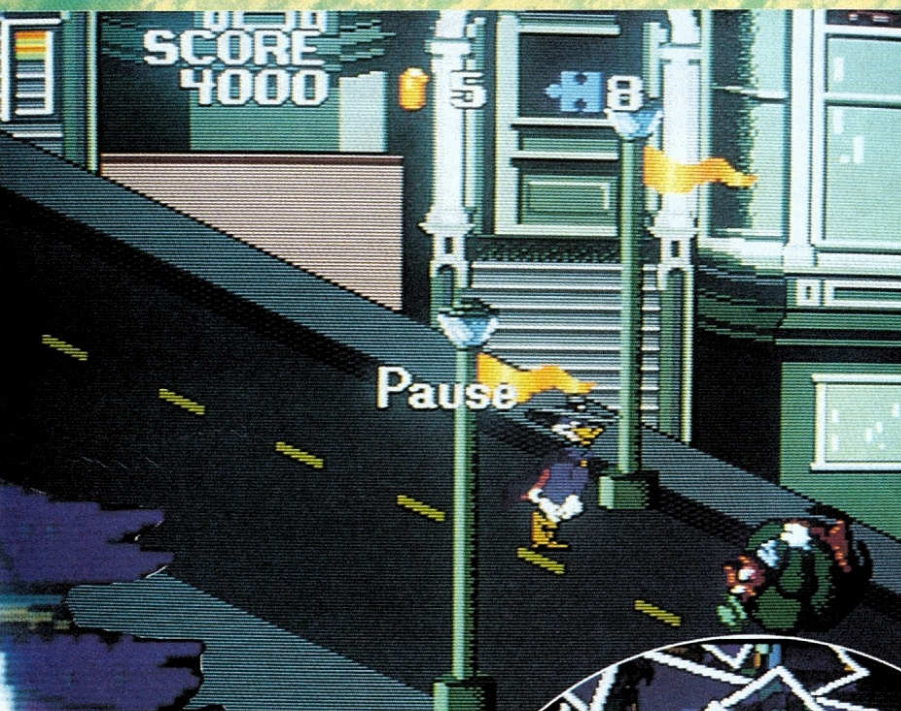
Leider ist es nicht gerade ein Ruhmesblatt, was Radiance Software da abgeliefert hat: Lediglich die Hindergründe sind ganz nett gelungen. Die Gegner wirken lustlos hingeklatscht und die Animationsphasen des Helden kommen so klobig daher, als hätte man eine gefüllte Weihnachtsente vor sich. Weder die Musik noch die Soundeffekte haben irgend etwas zu bieten, am besten vergeßt Ihr beides ganz schnell wieder. Am übelsten jedoch ist die Steuerung: Die Gegner trifft Ihr fast nur auf gut Glück, um einen Feind zu erledigen, müßt Ihr auf ihn springen und beim Auftreffen gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten drücken (ähnlich wie in *Fantasia*, Mega Drive). Schade drum!

mh/5-Star/hu

Titel
Hersteller
Datenträger

Dungeon Explorer 2
Hudson Soft
Super CD

Darkwing Duck
Radiance Software
Japan Card



Zuerst sammelt Ihr Puzzle-Teile, dann macht Ihr einen Endgegner fertig – Disney's Darkwing Duck strotzt nicht gerade vor Abwechslung

Mal was Neues:
Die Levelwahl geschieht mit der Lupe



Wie sieht's mit dem Softwarenachschub für's NES aus, was gibt's an neuen Spielen für das Super Nintendo – in unseren Nintendo-News halten wir Euch wie jeden Monat auf dem Laufenden.

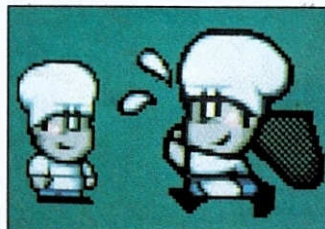
Nachdem ALLAN Deutschland *Adventure Island Classic* und *Adventure Island 2* offiziell in ihrem Vertriebsprogramm führen, wird in Kürze auch der dritte Teil der erfolgreichen Jump'n'Run-Serie von Hudson Soft für das NES erscheinen. In **Adventure Island 3** begibt sich Master Higgins erneut auf die Suche nach seiner von Außerirdischen gekidnappten Maid. Gewohnte Specials wie das Skateboard und diverse Aushilfssaurier sind weiterhin mit von der Partie.

Vor einem halben Jahr brach- te das englische Softwarehaus Mindscape **Mario is Missing** für MS-DOS-Rechner – im September soll eine Super-Nintendo-Version erscheinen. In der



Mit dem Magic Boy steckt Ihr auf dem Super Nintendo Eure Widersacher locker in die Tasche

Lern/Abenteuer-Mixtur fahndet Ihr mit Luigi nach dem verschleppten Mario. Neben der Entführung des weltberühmten Italo-Handwerkers haben Bösewicht Bowser und die Koopas noch andere Delikte auf dem Kerbholz: Aus dem Louvre mopsten sie das unersetzliche Mona-Lisa-Gemälde, in Ägypten ließen sie die riesige Sphinx mitgehen und in London kümmerten sie sich um Big Ben. Kulinarisch geht's in dem näch-



Pierre und sein Gehilfe (S. Nint.)

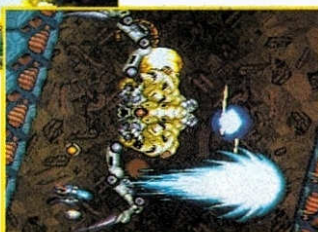
stem Mindscape-Titel zu: Mit Chefkoch Pierre sorgt Ihr in **Out to Lunch** für leckere Mahlzeiten und eine saubere Küche. Über sechs Levels, die in 48 Abschnitte unterteilt sind, jagt Ihr vergiftungsfreudige Salmonellen und gefräßige Kakerlaken mit dem Nudelholz.

Stellten wir Euch in der letzten Ausgabe den Arcade-Knaller *R-Type Leo* vor, kündigte Irem kurz darauf eine neue Super-Nintendo-Umsetzung an. Bei **Super R-Type 3** handelt es sich nicht um eine Konvertierung des oben genannten Automaten, sondern um eine eigens für Nintendos 16-Bitter programmierte Version des Baller-Epos. Angekündigt für den Herbst dieses Jah-

res, warten sechs horizontal und vertikal scrollende Levels auf Euch. Das Waffenarsenal ist vielfältig: Laser-Beam, Lenkraketen und Schnellfeuerkanone gesellt sich der bewährte Sidekick hinzu.



Blitz, Donner und Raketenhagel: **Super R-Type 3** läßt's krachen.



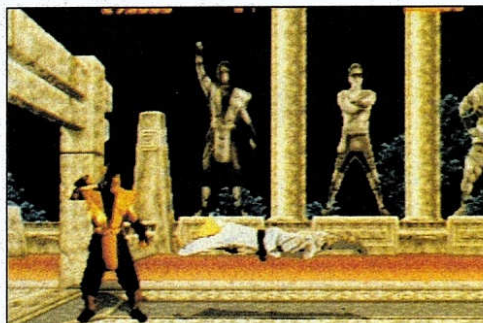
Knapp daneben ist auch vorbei: Der Beam verfehlt sein Ziel.

Akku-Pack

Von IMP (ebenfalls exklusiv bei O.I.T.) gibt es jetzt ein neues Akku-Pack für GameBoy-User. Die knapp 30 Mark kostende Energiequelle läßt sich mit einem Clip bequem am Hosengürtel befestigen und hält nach Herstellerangaben bis zu 500 Wiederaufladephasen stand.



END WARZONE



Mortal Kombat gehört in den USA zu den absoluten Spielhallenhits – Acclaim kümmert sich um die Super-Nintendo-Umsetzung

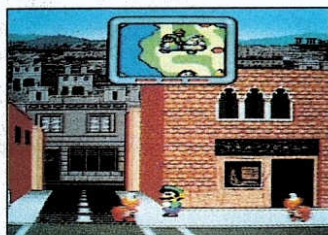
Spielhallenfans freuen sich auf die Super-Nintendo-Umsetzung von **Mortal Kombat** – ein Beat'em'Up mit bestechender Hintergrundgrafik und unzähligen Animationen. In der nächsten *Video Games* gibt's ein ausführliches Preview des neuen Acclaim-Hits.

Den **Magic Boy** (Super Nintendo) schickt Empire in die Schlacht um die Spielergunst:

dem er seine Gegner mit einem Schuß betäubt hat, packt er sie schnurstracks in das Stoffbehältnis – doch Vorsicht! Befördert Ihr die Gefangenen nicht binnen weniger Sekunden per Knopfdruck ins Bildschirmnirvana, schlagen sie im Sack Rabatz und trachten Eurem Helden nach dem Leben.



Master Higgins geht in Adventure Island 3 wieder auf Tour



Mario is Missing (Super Nint.)

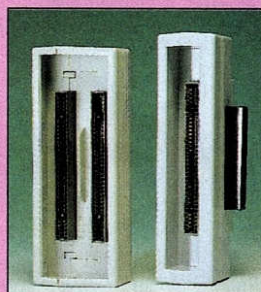
Der kleine Knirps im Superman-Leibchen turnt mit einem Leinensack bewaffnet durch *Bubble Bobble*-ähnliche Level. Nach-

In den Siebzigern erfreuten sich die Felix-Comics (in Deutschland vom Groschenroman-Experten Bastei-Lübbe verlegt) größter Beliebtheit. Hudson Soft ehrt die pechschwarze Katze mit einer Game-Boy-Umsetzung: In **Felix the**

Game Boy

Import-Adapter

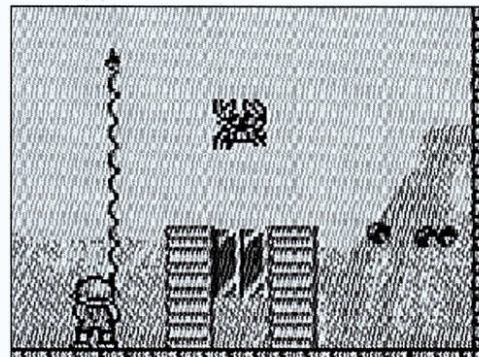
Nach dem Run auf die *AD 29 Universal-Adapter* schlägt Honey Bee (Exklusivvertrieb über O.I.T.) mit dem **Super Magic Game Converter** zurück: Auf dem Update aus Fernost laufen auch Importtitel mit SFX-Chip wie z.B. *Starfox* problemlos. Das nützliche Zubehör gibt's beim O.I.T.-Versand für 39 Mark.



Beide Import-Adapter sind komplett durchgeschliffen

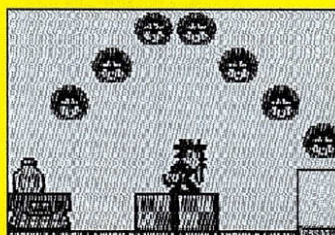
Cat durchforstet Ihr mit einem Boxhandschuh im Reisegepäck zahlreiche Levels. Ihr benutzt Katapulte, sprengt Extra-Blöcke und amüsiert Euch in Bonusrunden.

Ebenfalls von Hudson kommt eine Neuaufbereitung von **Pang**. Ausgestattet mit einer Kletterpflanzen-Pistole spaltet Ihr herumspringende



Pang: Die Kletterpflanzenpistole im Einsatz.

Bälle und andere Gegenstände von der Bildfläche. Eine Paßwortoption ist mit im Modul. *pa*



Felix packt den Zauberstab aus und lehrt seinen Gegnern das Fürchten

Klettert die Katze in einen Koffer, geht's auf zur Bonusrunde



Sicher wartet Ihr auf die Ernennung von Conrad B. Hart zum Sprite des Monats. Er hätte den Titel auch redlich verdient — schließlich ist der Agent aus Flashback der bestanimierte Charakter der letzten Monate. Unser Sprite des Monats hat jedoch neben der guten Animation auch den Anspruch, zu unterhalten. Conrad ist eben kein lustiger Held.

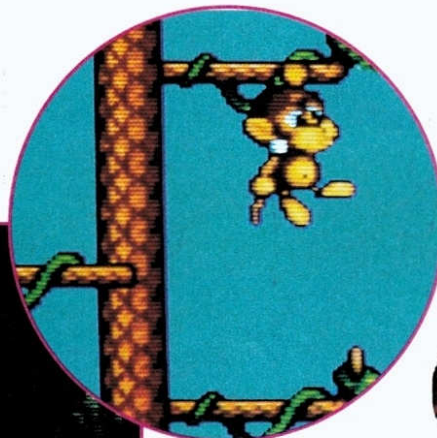
Darum fiel die Wahl diesmal auf den Congos Caper. Der (mal wieder) steinzeitliche Held macht nach Extraaufnahme witzige Verwandlungen durch. Kenner werden dabei an Super-Sonic erinnert. Speziell die Flugphasen entsprechen stark der Haltung des Sega-Power-Igels. Den Kugel-Sprung scheint der flippige Neandertaler ebenfalls dem Stacheltier abgeschaut zu haben. Die niedrigste Charakterstufe, das Äffchen hatte sich sofort in die Herzen der ganzen Redaktion gehopst. Sogar unser überwiegend weibliches DTP-Team begann vor Entzücken zu quietschen (Ist der süüüß!, So einen will ich auch!, Laß ihn noch mal hüpfen... usw.).

SPRITE

des Monats



Die schnuckeligen Feinde dürfen als Trampolin



Steinzeitspiele mit süßer Grafik und Spielwitz breiten sich aus

VIDEO GAMES



Neu. Für Euer (Nintendo) Entertainment System. Neu.

BATMANTM RETURNS

GUT- schein

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einsenden an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.

Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



Die Rückkehr des dunklen Ritters

Der Film-Hit jetzt für Dein Nintendo Entertainment System

Der Superheld mit dem Fledermaus-Outfit ist wieder da! Stärker und besser als je zuvor. In einem turbulenten 3-D-Action-Spiel. Gotham CityTM bei Nacht. Zeit für Dich, als Bruce WayneTM auf Gangsterjagd zu gehen: Zieh' die dunkle "Abendgarderobe" an und starte das BatmobilTM. Denn der PinguinTM ist in der Stadt. Bring' ihm das Schlottern bei, noch ehe er auf oberfiese Weise Bürgermeister der Hauptstadt des Verbrechens werden kann.

In diesem farbenprächtigen Abenteuer erlebst Du Action ohne Ende: Es ist unberentz spielbar und mit Paßwort ausgestattet.

1 Spieler • 6 Level • System: NES

Weitere Informationen: KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406 60437 Frankfurt, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

BATMAN and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993 all rights reserved. KONAMI[®] is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. © 1993 KONAMI all rights reserved. Nintendo[®], SNES[™], NES[™], GAME BOY[™], the Nintendo Product Seals and other marks designated as TM[™] are trademarks of Nintendo. PALCOM[®] and PALCOMGAMES[®] are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen GAME BOY, Dein Nintendo Entertainment System und Dein Super Nintendo Entertainment System

KONAMI[®]

Superstarker Videospielspaß





Selig The Blues Brothers

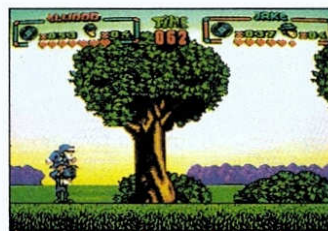
Anfang der achtziger machten zwei Chaoten namens Jake und Elwood als die "Blues Brothers" im Kino Furore. Seitdem wird der Kult-Musikfilm Woche für Woche von Fans mit der Ausdauer des hartnäckigen "Rocky Horror Picture Show"-Anhangs heimgesucht.

Nachdem Titus, das französische Label mit dem Fuchs, schon diverse Floppy- sowie 8-Bit-Versionen für Game Boy und NES vorgestellt hat, folgt jetzt die Super-Nintendo-Variante. Im fernen Japan (unser Testmuster ist ein Import) kümmert sich Kemco um den Vertrieb der 16-Bit-Version.

Ihr könnt wahlweise in den schwarzen Anzug von Jake oder Elwood schlüpfen; im Zweisspieler-Modus rackern die Blues-Brothers Seite an Seite. Inhaltlich hat das actionlastige

Jump'n'Run kaum etwas mit dem Film zu tun: Ihr klappert eine Wald- und Wiesenlandschaft ab, springt wagemutig von einer Stahlkette zur anderen, bewegt Euch hinter einem Drahtzaun und reitet auf dem Kopf eines asiatischen Drachen.

Als Wurfgeschosse dienen Euch Langspielplatten, deren Vorrat Ihr durch Aufsammeln neuer Vinylscheiben ständig ergänzen müßt. Neben energiespendenden Herzen findet Ihr kleine Musikboxen, die vorübergehend unverwundbar machen. Kleine Torten verwandeln Eure Helden in eine Mischung aus Blues Brothers und Rambo. Besonders hilfreich sind selten anzutreffende Mini-"Blau Brüder", die Euren Lebensvorrat aufstocken. Ziel Eurer feindgespickten Hatz ist das Erreichen der Wurlitzer-Musikbox am Ende jedes Levels. Die Anzahl der Continues ist be-



Hart, aber herzlich: Wer die kniffligen Anfangslevels meistert, wird in den späteren Abschnitten mit dezenter Innovation entlohnt.

"Schau mir in die Augen, Schnecke!" – Jake übt sich in Hypnose.

grenzt – nach vier Reinkarnationen des Musikanten-Duos erscheint ein gnadenloses "Concert Over". Nach einer einer Paßwort-Option sucht Ihr allerdings vergebens.

gut

Die beiden Jungs sind nicht gerade groß geraten aber gut gezeichnet und witzig animiert. Stehen die Brüder für einige Sekunden untätig herum, zeigen sie ein ungeduldiges Tanzsolo, im Zweisspielermodus steigt Elwood dem gebückt laufenden Jake (auch umgekehrt) auf den Rücken, der seinerseits mit dick aufgeblasenen Backen durch die Landschaft wankt. Die Hintergrundgrafiken sind ebenso gelungen wie die gegnerischen Sprites. Der Sound dröhnt erfrischend knackig aus den Boxen und setzt sich aus gesampelten Titeln des Original-Soundtracks zusammen. *The Blues Brothers* ist ein simpel aufgebautes Jump'n'Run mit hohem Schwierigkeitsgrad und Hektik-Einschlag, das erst in höheren Leveln mit dezenter Innovation aufwartet. **5-Star**

Spieletyp:   

Hersteller: **Titus**
Testversion von: **Zapp Games**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **140 Mark**

61%

Grafik

75%

Musik

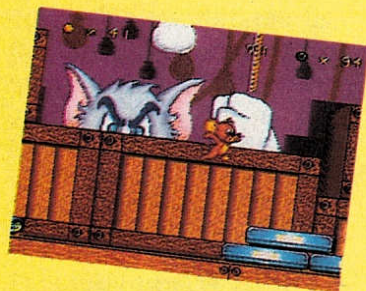
62%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

HOL DIR DIE NEUEN VIDEO-SPIELE VON ABC

neu



Tom & Jerry

In dieser wilden, abenteuerlichen Jagd lauert Tom zu jeder Tageszeit auf Jerry.

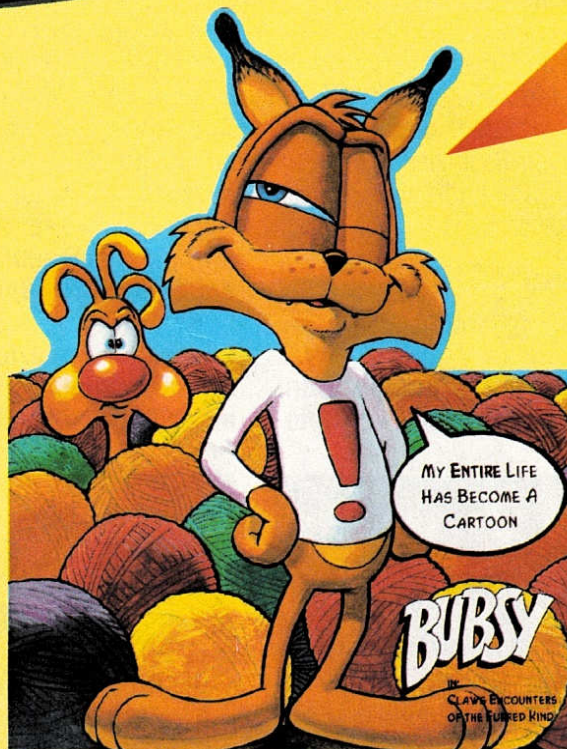
Die Graphiken, beinahe so gut wie der Trickfilm selbst, garantieren unheimlichen Spielspass.



Bubsy, der Rotluchs, spielt die Hauptrolle in diesem Super-Abenteuer. Bubsy muss den Garnballvorrat der Erde gegen die einmarschierenden Woolies verteidigen.

Mehr wird nicht verraten, denn dieses Spiel musst Du selbst erforschen.

Viel Spass!



neu

Bubsy

- erstes 16-Mbit-Spiel mit digitalisierter Stimme
- 5 Welten mit je 3 Levels plus Boss-Level
- über 40 Gesichts- und andere persönliche Aktionen
- für Super-Nintendo und Megadrive erhältlich



Vertrieb in der Schweiz:

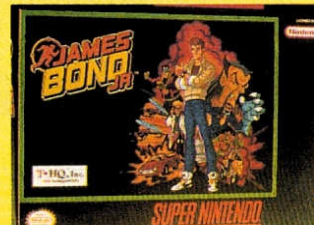
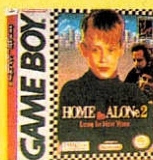
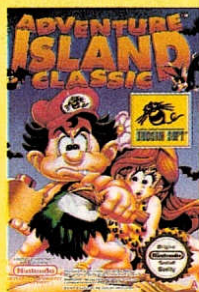
ABC Import + Export AG
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/785 29 60

Oesterreich:

ABC Marketing & Vertriebs-GmbH
6807 Feldkirch
Tel. 05522/7 16 75

ABC

Weitere
ABC-Titel...



In Spielwaren-
geschäften und
Warenhäusern
erhältlich...

Himmlische Affen

Congo's Caper

Mit dem Steinzeit-Jump'n'Run *Joe & Mac* feierte Data East bereits im Winter 91/92 Erfolge. Nach dem Motto "Never change a winning team" spielt auch das neue Hüpf- und Prügeldrama wieder in biblischen Zeiten. Unheilschwangere Dunstschwaden, feuerspeiende Vulkane und eine stupsnasige Schönheit versüßen Euch den Alltag. Himmlische Kugeln verwandeln eines Tages Congo und seine Affenbande in Menschen. Einem Pack teuflischer Dämonen will dies überhaupt nicht gefallen: Sie stören die Pfadfinderidylle und rauben Eurem Freund Congo den – zu diesen Tagen – schönsten Zeitvertreib: die langmähnige Schöne mit den verführerischen Mandelaugen. Ihr kommt gerade recht, um Congo bei seiner waghalsigen Rettungsaktion beizustehen. Be-

waffnet mit einer morschen Holzkeule kämpft sich der Blauschopf durch vier happige Levels. Vom Kollegen Mario borgt sich Congo dabei die "Hosenboden-Attacke" – Flugdrachen und Menschenfresser lassen sich damit für einige Zeit ins Land der Träume befördern. Außerdem kopiert er die spektakuläre Wirbelwindrolle, mit der auch ein bedrängter Sonic-Igel zuweilen für einen sauberen Bildschirm sorgt. Steckt Ihr einen Treffer ein, verlieren die himmlischen Kugeln ihren Zauber, und Congo hüpfet wieder als Affe vom Baum zu Baum – es sei denn, Ihr findet das gewisse himmlische Extra.

gut

Ein tolles Jump'n'Run, das – von einem Zwei-Spie-

ler-Modus mal abgesehen – keine Wünsche offen läßt. Gelungene Soundeffekte, stimmungsvolle Szenarien, ein angemessener Schwierigkeitsgrad und eine flexible, programmierbare Steuerung bringen Euch ganz schön ins Schwitzen. Satte Reggae-Klänge spannen einen zwar recht fragwürdigen Bogen zwischen Rasta-Dreads und affigen Steinzeitbewohnern, dennoch macht der Sound kräftig Lust auf Bewegung. Da kann es schon passieren, daß Ihr auf Eurem Polstersessel im Reggae-Groove höher swingt, als Freund Congo am Bildschirm überhaupt springen kann. Mächtige Endgegner erwarten Euch traditionsgemäß am Ende eines Abschnitts. Gut, daß

ein Paßwortsystem eine Befreiung auf mehreren Etappen erlaubt. Auch wenn die Darsteller mit den Mandelaugen wohl eher japanischen Geschmacksvorstellungen entsprechen, Sprites und Landschaften sind mit viel Liebe fürs Detail gezeichnet. Dies gilt besonders für die Musik. Da lohnt es sich, das Super NES über die Stereoanlage zu verstärken – das Volumen darf man dabei ruhig etwas lauter drehen. *mn*

Spieletyp:

Hersteller: **Data East**
Testversion von: **O.I.T.**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwortsystem**
Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
CA.-Preis: **110 Mark**

65%
Grafik
70%
Musik
48%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**



Ein Äffchen in einer wahrhaft höllischen Gegend: feuerspeiende Vulkane heizen Congo kräftig ein.



Blauer Haarschopf und große Mandelaugen: ein Junge zum Verlieben



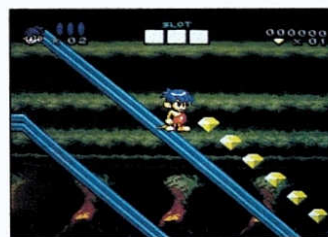
Vorsicht vor brennenden Objekten: Explosionsgefahr!



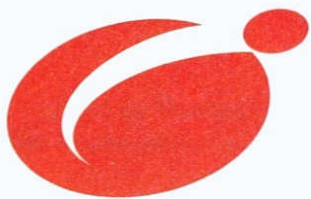
Mountain-Gliding in der Steinzeit



Vorne ein Abgrund – hinten der Feind – und oben lockt ein Extra



Auf der Rutschbahn läßt's sich kräftig punkten



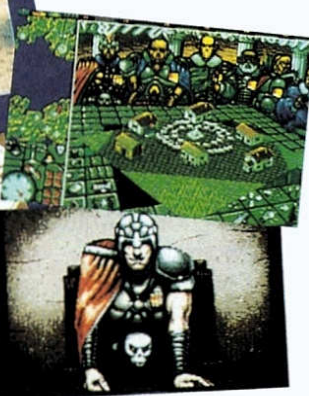
Imagineer

presents Powermonger

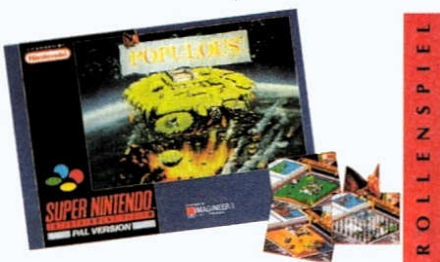
DAS ROLLENSPIEL FÜR KÖNIGE.



Ihr Königreich wurde zerstört. Sie begeben sich mit einigen Anhängern in ein neues Reich, dessen Bewohner Sie entweder durch Diplomatie oder mit der Stärke Ihrer Waffen zu treuen Untertanen machen müssen. Die Macht über Leben und Tod, Reichtum und Armut, Überfluß und Hunger liegt in Ihrer Hand.

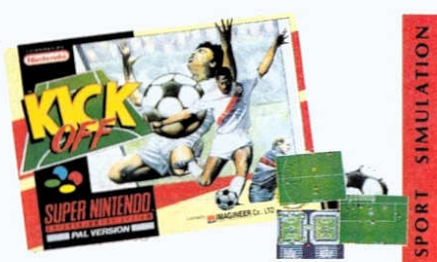


POPULOUS



Für Strategen – einfach göttlich.

KICK OFF



Keine langen Worte. Einfach spielen!

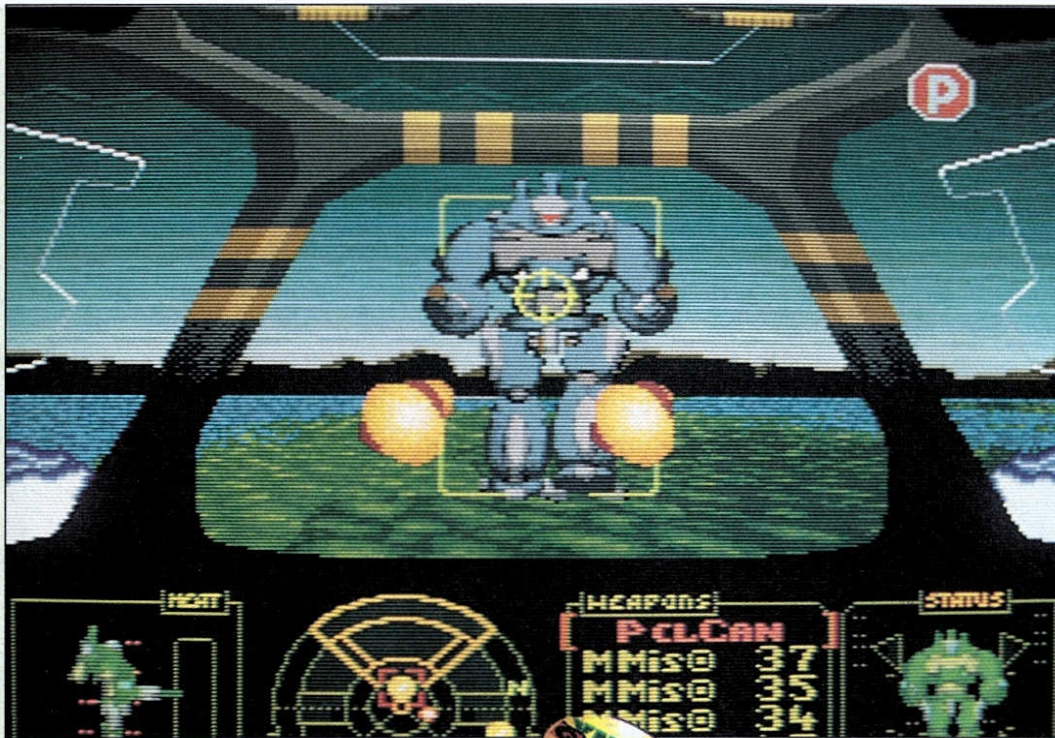
PLAYER MANAGER



Spiele und managen. Intelligenz zählt!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Game Power for you



Goliath zückt die Knarren:
Tonnenschwere Argumente im Fadenkreuz

jährige Sohn, Herras Ragen, überlebt das Massaker durch einen Zufall. Zehn Jahre später, zum Zeitpunkt der Handlung, zieht der junge Ragen als freier Mechwarrior zum Planeten Galatea, einem Außenposten der besiedelten Welten. Hier gibt es ein zähes Ringen der Herrscherhäuser gegen die massiven Kräfte der "Dark Wing Lance". Aus diesem Grunde sind Scharen von Söldnern und Kopfgeldjägern anwesend.

An dieser Stelle treten Ihr in Erscheinung und schlüpft in die Rolle des Herras Ragen, aus dessen Sicht Ihr die nachfolgenden Geschehnisse erlebt. In der Station Galatea gibt es vier Orte, die Ihr per Icons im Hauptmenü anwählen könnt: den Club Zero-Zero, die Mechwarrior-Fertigungshallen, das Hauptquartier und der Ausgang zum Einsatzgebiet, in dem die Aufträge abgeleistet werden müssen. An der Bar des Club Zero-Zero erfahrt Ihr à la Wing Commander das Neueste über die politische Großwetterlage und erhaltet mittels eines Recorders Geheimdienstmeldungen über gegnerische Aktionen. Danach geht Ihr rüber zu den Fertigungshallen, wo Euch wiederum mehrere Aktionsmöglichkeiten angeboten werden: Das Reparieren der Mechs, das Nachladen der Waffen und der An- und Verkauf von Mechs, Waffen, Rüstung und Zubehör. Grundsätzlich stehen allen Mechs die gleichen Ausrüstungsteile zur Verfügung, allerdings unterscheiden sich die Grundmodelle der Kampfrobo- ter in Größe und Gewicht erheblich voneinander. Elementare Fehler, die Ihr bei der Ausstattung machen könnt, sind das Überbeladen mit Waffen und Extras (dadurch wird im Einsatz die Kühlung überlastet, was zur Folge hat, daß Ihr Euch nicht mehr bewegen könnt) und eine zu langsame Antriebsmaschine. Im Spiel stehen Euch zwei An-

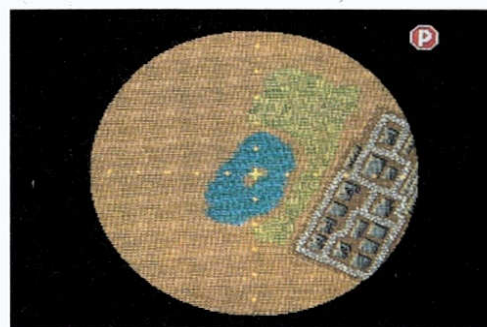
Dosenöffner Mechwarrior

Das Battletech-Universum hat uns jetzt auch auf dem Konso- lensektor erreicht. Die von Ac- tivation vorgelegte Umsetzung *Mechwarrior* handelt von den Welten der Zukunft, auf denen

ausgebildete Spezialisten im In- nern von monströsen Kampfro- botern in Schlachten ziehen, bei denen es nur Sieger oder Verlierer gibt.

Im Jahre 3017 ist die Ge- meinschaft der "Vereinigten

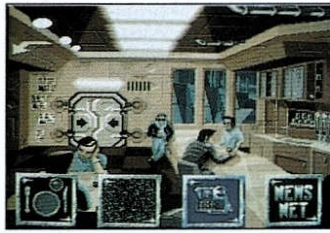
Sonnen", die seit 700 Jahren un- ter der Herrschaft des Hauses Davion steht, Ziel heftiger An- griffe des "Dark Wing Lance", ei- nes mächtigen Verbrecherkar- tell. Beim Versuch, diese Orga- nisation als Doppelagent zu in- filtrieren, wird der Chef der Da- vionischen Armee, Colonel Jo- seph T. Ragen, von einem Über- läufer enttarnt. Er wird samt sei- ner Familie Opfer eines nächtli- chen Attentats. Nur der zwölf-



Nachdem Ihr Euren Mech ausgerüstet habt, geht's in den Kampf: Die Karte hilft beim Orientieren

triebsarten (Laufen und Fliegen) zur Verfügung, Ihr solltet Euch aber nur auf den Ausbau einer konzentrieren, denn um beide Fähigkeiten zu optimieren, reicht die Nutzlastkapazität der Mechs nicht aus. Habt Ihr das alles über die Bühne gebracht, geht Ihr zum Hauptquartier, wo Ihr Euren aktuellen Auftrag entgegennehmt. Zu jeder Mission könnt Ihr einen Infoschirm zu Rate ziehen, auf dem Bedingungen und Feindstärke am Einsatzort erklärt werden. Obendrein habt Ihr die Möglichkeit, um eine Erhöhung der angebotenen Erfolgsprämie zu feilschen.

Die Missionen reichen von reiner Bewachung über Aufklärung bis hin zu massiven Vernichtungseinsätzen. Nachdem Ihr den Auftrag angenommen habt, könnt Ihr zum Kampfschauplatz wechseln. Hier seht Ihr zunächst das Einsatzgebiet aus der Vogelperspektive. Nachdem Euch der 3D-Chip in das Kampfareal gezoomt hat, verfolgt Ihr das Geschehen aus dem Visier Eures Mechs heraus. Dabei könnt Ihr Euch frei drehen und in alle Richtungen laufen oder fliegen. Während noch kurz das Missionsziel eingeblendet wird, tauchen schon die ersten



In der Stationsbar lernt Ihr andere Mechwarriors kennen und bekommt Infos für Eure Aufträge.

Gegner auf und testen Euren getunten Battlemech auf seine Tauglichkeit. Die wichtigste Anzeige im Innern des Kampfgeräts ist der Radarschirm, auf dem die unablässig feuernden Gegner samt ihrer Raketen sichtbar sind. Zusätzlich könnt Ihr auf Knopfdruck eine bildschirmfüllende Übersichtskarte aufrufen. Beim Druck auf den Feuerknopf könnt Ihr Eurem Mech die Auswahl der geeignetsten Waffe überlassen oder mit der L- und R-Taste selbst eingreifen. Je nach Finanzlage könnt Ihr bei der Bewaffnung zwischen Laser-, Raketen- und Kanonensystemen



unterschiedlicher Reichweite und Durchschlagskraft wählen. Beendet Ihr Eure Mission erfolgreich, wird Euer Mech abgeholt und nach Galatea zurücktransportiert.

super

Dem Gesamteindruck nach hat sich die FASA-Corporation, welche der Schöpfer des Battletech-Universums ist, in Activision einen kompetenten Partner ausgesucht. Der Rausch, in dem sich die

Zockergilden auf die Battletech-Zentren mit ihrer Virtual Reality-Technik stürzen, läßt sich bei dieser Konsolenversion schon recht gut nachempfinden. Habt Ihr erst einmal Anfangserfolge erzielt, stellt sich schnell ein nicht zu unterschätzender Suchteffekt ein. Das Ansammeln von Prämien zur Wartung und zum Neuerwerb von Mechs artet zur kleinen Wirtschaftssimulation aus, denn Ihr könnt mehrere Mechs gleichzeitig besitzen und jeden für bestimmte Missionen optimieren. Die eingebaute Spionagestory gibt dem Geschehen etwas Flair in Richtung Adventure und hebt das Spiel damit aus der Menge der reinen Baller-Simulationen heraus. Technisch gibt es nichts zu meckern, die überdurchschnittlich gute Grafik entführt Euch in eine Phantasiewelt mit dichter Atmosphäre. Leider sind die Szenarien der verschiedenen Missionen nicht gerade unterschiedlich gestaltet, so daß dem Auge wenig Abwechslung geboten wird. Musik dominiert nur in den Menüs, die spielbestimmenden Kampfsequenzen leben von einem breiten Spektrum an eindrucksvollen Sounds.

5-STAR/ht

Spieletyp:



Hersteller: Activision

Testversion von: ZAPP Games

Anzahl der Spieler: 1

Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

73%

Grafik

56%

Musik

74%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

80%



Wählt Ihr das Kampf-Icon, heißt's Zähne zusammenbeißen. Auch wenn der Unterkiefer fehlt!



In der Spielart "Royal Rumble" tretet Ihr gegen fünf Gegner gleichzeitig an

pad-Catchern gesteuert. Sollten beide menschlichen Spieler ausscheiden, spielt die Konsole gegen sich selbst, bis der Sieger feststeht. Natürlich enthält Acclaims WWF-Modul auch die anderen Spielarten des Wrestling: One on One (bis zum Auszählen), Tag-Team (One on One mit Spielerwechsel durch Abklatschen) und Brawl (ein Turnier im k.o.-System). Den Ring seht Ihr dabei in 3D, bei Bedarf wird gescrollt. Natürlich könnt Ihr auch den Ring verlassen und Euch außerhalb weiterprügeln. Nach zehn Sekunden außerhalb des Rings seid Ihr jedoch disqualifiziert. Genervte vertrimmen daraufhin den Schiedsrichter. Die meisten Aktionen werden je nach Situation vom Prozessor ausgewählt. So könnt Ihr beispielsweise nur eine Bauchlandung zelebrieren, wenn bereits ein Gegner auf dem Boden liegt. Ist gerade kein Widersacher in der Nähe, verursacht die "Pin"-Taste nur einen Tritt ins Leere. So werden beliebte Kampfszenen wie "den Kopf gegen die Absperrung schlagen", "Sprung aus vollem Lauf", "Tritt in die

Brot und Spiele

Royal Rumble

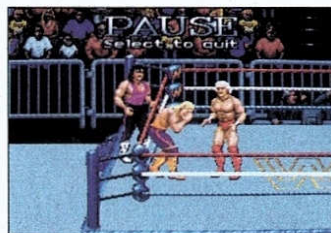
Die Familie der offiziellen WWF-Spiele hat Zuwachs bekommen. Wurden vor 2000 Jahren die Gladiatoren noch realtime in den Arenen abgeschlachtet, um das Volk bei Laune zu halten, übernehmen heute schwergewichtige Akrobaten diesen Part. Was nach extremer Brutalität aussieht, sind in Wirklichkeit einstudierte Kampfszenen – mit ähnlicher Choreografie wie beispielsweise Ballett (wenn auch nicht so anmutig). Sogar die jüngsten Zuschauer wissen, daß sich die Wrestler nicht wehtun, und doch ist die Show der Muskelpakete vor allem in den USA höchst populär. So auch die neueste Spielart: Das *Royal Rumble*. Im klassischen Ringkampf geht es darum, den Gegner auf den Rücken zu werfen und bis zum Auszählen auf dem Boden zu halten. Nicht so beim *Royal Rumble*: Es treten beliebig viele Wrestler gegeneinander an. Wer aus dem Ring geworfen

wird, scheidet aus (ähnlich wie beim japanischen Sumo). Der Letzte, der sich innerhalb der Seile aufhält, gewinnt. In Acclaims Modul-Umsetzung halten sich maximal sechs

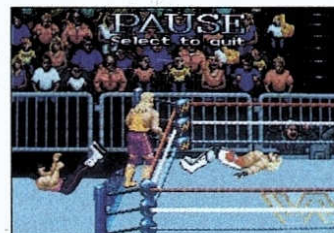
Wrestler im Ring auf. Fliegt einer raus, betritt der nächste die Matten. Nacheinander treten so alle zwölf im Modul berücksichtigten Superstars an. Ein bis zwei Wrestler werden dabei von Joy-



Beim Sumo verschmäht, beim WWF ein Star: Yokozuna



Wer wird denn weinen? Unfaire Schläge sind Usus



Da braucht Ihr Rückgrat: Der Sturz aus dem Ring ist tief

THE UNDERTAKER™

From Death Valley
Height: 6' 10 1/2"
Weight: 328 Lbs.
Special Move: Tombstone

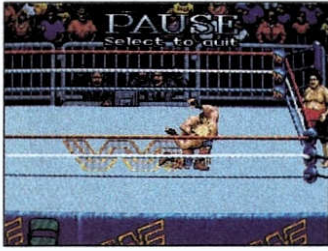
PLAYER 1, CHOOSE A WRESTLER.

RANDY SAVAGE™

From Sarasota, Florida
Height: 6' 2"
Weight: 245 Lbs.
Special Move: Flying elbow smash

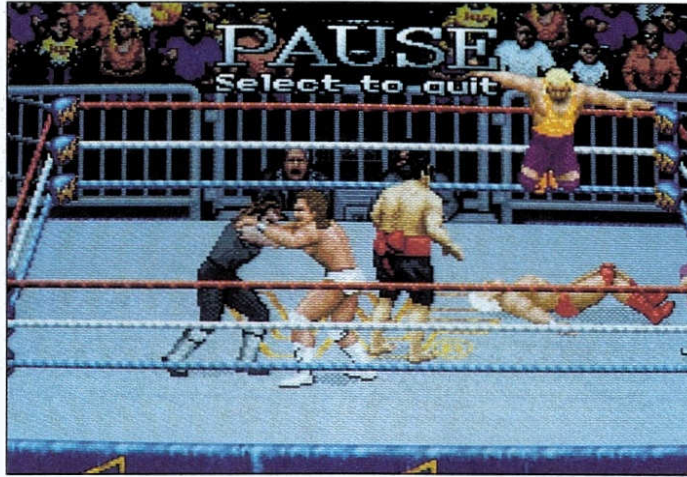
PLAYER 1, CHOOSE A WRESTLER.

Zwölf WWF-Superstars treten an: Jeder hat seine speziellen Fähigkeiten – vor dem Kampf gibt's Infos

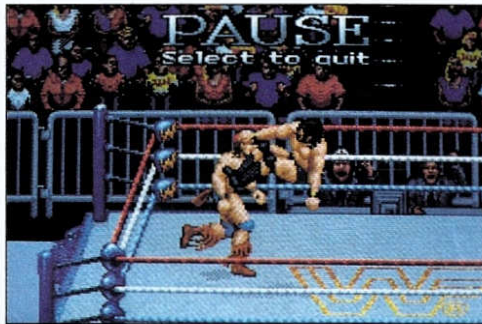


Übers Knie gebrochen: Auch klassische Würfe sind dabei

Weichteile", "Ellbow-Drop" und etliche mehr realisiert. Das A und O des Wrestling ist jedoch das "Tackling": Beide Kontrahenten packen sich an den Schultern und messen ihre Kräfte beim Versuch, einen Wurf zu schaffen. Um beim Tackling die Oberhand zu behalten, ist ein schneller Dauerfeuerfinger nötig. Nur wer die Kraftanzeige auf seine Seite schiebt, kann den Gegner werfen (besonders wichtig beim Royal Rumble). Jeder Wrestler beherrscht eine

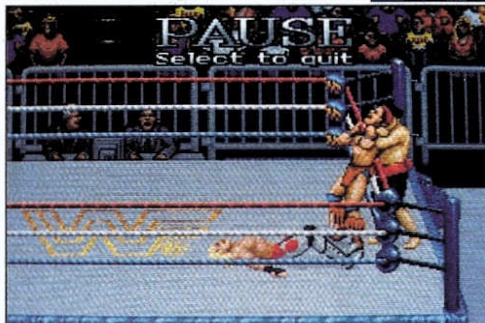


Federleicht: Je nach Situation sind die irrsten Aktionen möglich



Mit gutem Anlauf schafft auch der schwerste Wrestler einen flotten Sprung

kennenswert ist die technische Qualität – das Spiel ist sauber programmiert und wird auch beim Rudel-Wrestling nicht langsamer. Schön auch, daß Royal Rumble nicht so bierernst ist, wie die meisten anderen Prüfgelsspiele. Bei jedem Super-Nintendo-Wrestler gehört *Royal Rumble* in die Modulsammlung. WWF-Gegner sollten's jedoch auch mal anspielen (macht Laune!) *jb*



Erwin, würg' ihn! Im Tag-Team wird's schmutzig

Spezialität, seine Special-Move. Im Gegensatz zu *Streetfighter 2* kommt's bei *Royal Rumble* nicht auf die richtige Tastenkombination sondern auf den richtigen Moment an. Richtig getimt, zieht ein Spezialschlag dem Gegner ordentlich Gesundheitspunkte ab. Für die passende Akustik sorgen Kampfschreie, Stöhnen und Poltern sowie das Klatschen der Schläge und der Jubel der Zuschauer.

super

Eigentlich bin ich absolut kein WWF-Fan. Was die Stars der WWF abliefern, ist eben kein Kampfsport mehr. Durch das Künstliche

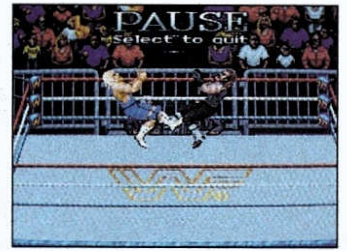
der Vorstellung fühl' ich mich immer etwas veralbert. Das Royal Rumble-Modul macht mir trotzdem Spaß. Speziell der Zwei-Spieler-Modus verdient eigentlich ein Prädikat. Allerdings sollten beide Spieler die diversen Möglichkeiten der WWF-Stars beherrschen – sonst wird's für einen Spieler recht frustig. Mein einziger Kritikpunkt ist die Situationsgebundenheit der Aktionen. Wie bei *Turtles in Time* hängt Euer Bewegungsspielraum von der augenblicklichen Aktion des Gegners ab. So könnt Ihr beispielsweise einen Dropkick nur anbringen, wenn der Gegner läuft. Aner-

gut

Es macht einen Heiden Spaß, die digitalen Fleischklötze aufeinander einstürzen zu lassen, von den Sei-



Der Klappstuhl – ein schlagkräftiges Argument



Wenn sich Gewalten treffen, gibt's auch mal Doppel-k.o.

len zu plumpsen oder einen gekonnten Legdrop auf die Planken zu klatschen. Da die Prügelei mindestens so harmlos ist, wie eine Schlägerei zwischen den gallischen Stammesbrüdern Verleihnix, Majestix und Methusalix, kommt keiner auf die Idee, es könne sich um brutale Volksverdummung handeln. Im Gegenteil: Zu zweit könnt Ihr Euch nach Herzenslust abreagieren, ohne Eurem Gegenüber auch nur ein Härchen zu krümmen. Die reichhaltigen Animationen der Muskel-Sprites in Verbindung mit den Sounds wirken ausgesprochen originell. Wer noch kein erfahrener Digital-Wrestler ist, schlägt sich zunächst mit einigen Grundtechniken durchs Gedränge und freut sich diebisch über jede gelungene Extra-Gemeinheit. Royal Rumble ist etwas gewöhnungsbedürftig, bietet aber vor allem für zwei Spieler ein lustiges Spektakel. *hu*

Spielertyp:	
Hersteller:	Acclaim
Testversion von:	Acclaim
Anzahl der Spieler:	1 bis 2
Features:	3 Spielvarianten
Geeignet für:	Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis:	120 Mark
	68%
Grafik	72%
Musik	65%
Soundeffekte	

SPIEL-SPASS: 79%



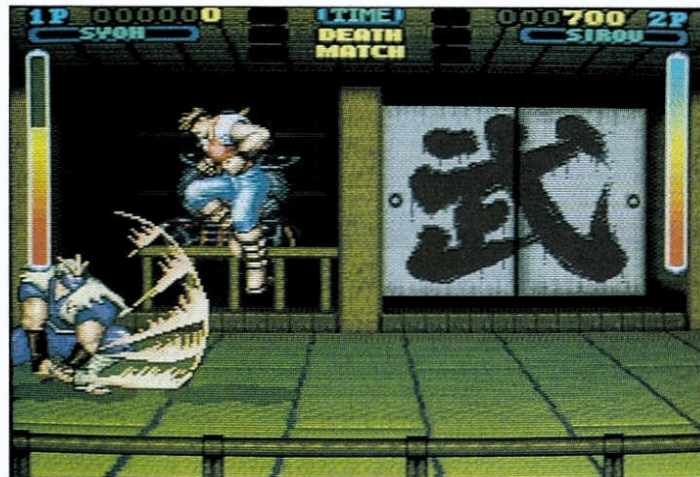
Dead Dance bietet eine Replayfunktion, in der Ihr einzelne Animationsphasen Frame für Frame abspielen könnt.



Trostloses Endzeit-Szenario als Menükulisse



Je mehr eigene Lebensenergie, desto mehr Punkte beim Sieg!



Keine Langeweile: Fast jeder Gegner besitzt andere Reichweite, Kraft, Kondition und beherrscht andere Spezialtechniken.



Chun Lis Gegenstück Kotono ist die einzige weibliche Kämpferin



Harte Spezialtechniken fortgeschrittener Gegner.

Pump up the Jam!

Dead Dance

gut

Dead Dance überrascht nicht nur durch gelungene Grafik. Die Kämpfer sind groß und detailliert in Szene gesetzt. Neben flüssigen Animationsphasen begeistern die Spezialattacken der Helden. Soundeffekte und digitale Sprachausgabe sind ordentlicher Durchschnitt. Mehr Beachtung verdienen die Musikstücke, die die atmosphärisch gut getroffenen Hintergrundgrafiken passend ergänzen. Weniger perfekt ist die Steuerung: Zwar könnt Ihr Euch nicht über die Reaktionszeiten der Kämpfer beschweren, doch bei Vollkontakt überlappen sich die Sprites teilweise unangenehm (*Rushing Beat 2* läßt

grüßen!). Durch die unterschiedliche Bewaffnung der Kämpfer gibt's keine Langeweile im Spielverlauf. Natürlich gibt's für **Dead Dance** keine Kreativitätsmedaille – trotzdem ordentlich!

5-Star

Spielertyp:   

Hersteller: **Jaleco**
Testversion von: **ZAPP-Games**

Anzahl der Spieler: **1-2**

Features: **Continue**, **Replay-Funktion**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **149 Mark**

64%

Grafik

63%

Musik

49%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

68%

Auch abgekupferte Spielideen können Spaß machen, sofern der Ideenklau ordentlich in Szene gesetzt wurde. Die Rede ist von **Dead Dance**, einem 16-MBit-Prügelspiel von Jaleco, das unübersehbar in die *Street-Fighter*-Ecke gehört. **Dead Dance** wird in Deutschland als **Tuf ENuff** ("Hart genug") erscheinen und unterscheidet sich vom japanischen Original lediglich durch ein paar Intro-Grafiken. Die Ähnlichkeiten zum großen Vorbild *Street Fighter* findet Ihr nicht nur im Zeilenscrolling wieder, sondern auch in den Charakteren der Kämpfer (mit Kotono trifft Ihr z. B. einen Chun-Li-Verschnitt), sogar eine ganze Reihe von Spezialschlägen stammt zweifelsfrei aus Capcoms Megahit.

Nachdem Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden gewählt und Euer Joypad nach eigenen Vorstellungen mit Funktionen belegt habt, müßt Ihr Euch noch entscheiden, ob Ihr Einzelrunden, eine zusammenhängende "Handlung" oder den Zweispieler-Modus erleben wollt. Ihr

wählt einen von vier sehr unterschiedlichen Kämpfern, worauf die enttäuschten übrigen Drei Euch augenblicklich zum Kampf fordern. Gelingt Euch der Sieg, müßt Ihr Euch mit sechs weiteren Ohrfeigengesichtern anlegen. Eure verbleibende Restenergie schlägt jeweils auf dem Punktekonto zu Buche, verliert Ihr dagegen zwei Kämpfe gegen denselben Gegner, bleibt Euch nur der Endlos-Continue. Schließlich tretet Ihr in der alles entscheidenden Schlußrunde gegen den mächtigen Endgegner Jado an, der aussieht, wie ein Harkonnen aus dem Film "Dune" ("Der Wüstenplanet"). Sogar im "Easy"-Level wird Euch dieser Endgegner ganz schön schwer zu schaffen machen und um ihn im "Hard"-Modus zu besiegen, müßt Ihr Eure Spezialtechniken schon ohne Überlegen aus dem Reflex anwenden.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

SUPER NINTENDO

SNES dt.
über 90 verschiedene Titel

SUPER NES	184,-
SUPER NES + MARIO	284,-
UNIVERSALGERÄT	
jap. und us. kompatibel	
50/60 Hz-Umschalter	
RGB-Scart Kabel	277,-
JB KING	127,-
SFX KONVERTER	37,-
SN PRO PAD	34,-
ACTRAISER	127,-
ANOTHER WORLD	127,-
BOB	117,-
DESERT STRIKE	107,-
DINO CITY	97,-
PARODIUS	97,-
ROADRUNNER	127,-
STARWING	107,-
STREETFIGHTER 2	87,-
SUPER STAR WARS	127,-
SUPER SWIV	137,-
TINY TOONS	117,-
WWF 2	call
NEUHEITEN:	
MYSTIC QUEST	
CRASH DUMMIES	
MOTAL COMBAT	
PLAYER MANAGER	

SNES us.
über 100 verschiedene Titel

SUPER NES us.	217,-
SUPER SCOPE	127,-
ADDAMS FAMILY 2	127,-
ARKANA	87,-
BATMANS RETURN	117,-
BABSI	127,-
BOB	call
DESERT STRIKE	107,-
FATAL FURY 2	137,-
FIRST SAMURAI	call
JOE & MAC	117,-
LOST VIKINGS	call
MARIO IS MISSING	call
MECHWARRIOR	112,-
ROCKETEER	67,-
SOULBLAZER	117,-
SUPER HIGH IMPACT	call
SUPER TURRICAN	call
TAZMANIA	call
TERMINATOR 2	call
NEUHEITEN:	
DRACULA	
JUNGLE STRIKE	
RAILROAD TYCOON	
WORLD HEROES	

GAME BOY

über 200 verschiedene Titel

BASIC SET	97,-
SUPER MARIO LAND 2	57,-
TIP OF	57,-
KID DRACULA	57,-
KIRBY'S DREAMLAND	67,-
und vieles mehr...	

MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

MEGA DRIVE ohne Spiel	204,-
A. BATTLE TANK	97,-
ANOTHER WORLD	107,-
ARIELLE	77,-
BATMANS RETURN	87,-
CHUCK ROCK	97,-
CHIKI CHIKI BOYS	107,-
DESERT STRIKE	97,-
DRAGONS FURY	97,-
FATAL FURY 2	117,-
F22 INTERCEPTOR	97,-
NHPLA HOCKEY-93	97,-
PREDATOR	107,-
ROLO TO THE RESCUE	107,-
SONIC 2	84,-
STREETS OF RAGE 2	87,-
THUNDER FORCE 4	107,-
TINY TOON	97,-
TURTLES: THE HYPERZONE	97,-
WORLD OF ILLUSION	94,-

NEO GEO

GOLD SYSTEM RGB	987,-
Konsole, 2pads, 1 Spiel n.Wahl	
JOYPAD	107,-
MEMORY CARD	57,-
ART OF FIGHTING	369,-
BLUE JOURNEY	199,-
FATAL FURY 2	369,-
GHOST PILOT	199,-
LAST RESORT	309,-
SAMURAI SHOWDOWN	call
SUPER SIDE KICK	359,-
VIEW POINT	call
WORLD HEROES 2	369,-

MEGA CD

CD ROM incl. 5 CD's	647,-
UMBAU MEGA DRIVE	50,-
BATMANS RETURN	117,-
CHUCK ROCK	107,-
FINAL FIGHT	117,-
HOOK	107,-
JAGUAR	107,-
KISS KROSS	117,-
MARKY MARK	107,-
PRINCE OF PERSIA	117,-
ROAD AVENGER	117,-
SEWER SHARK	117,-
WILLY BEAMISH	117,-
WOLF CHILD	107,-
WONDERDOG	107,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

Vorbestellung im voraus möglich.
Versandkosten 7,-DM+NN Gebühr.
Auslandsbestellungen nur gegen
Vorkasse+ 17,-DM Versandkosten.
Ab 300,-DM Versandkostenfrei.
Irrtum und Preisänderungen
vorbehalten.

Tel.: 0841/32386
0841/32388

0841/480580
0841/480480

0841/32091
08106/23899

Fax.:0841/17580
0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151



Skorbut & Klabautermann

Uncharted Waters

Als portugiesischer Adliger sollt Ihr dem Namen Eurer Familie wieder zu neuem Glanz verhelfen. Dies erreicht Ihr mit Erwirtschaften von Geld und der Vergrößerung des portugiesischen Weltreiches. Euer Charakter wird im Laufe seiner Karriere vom Pagen bis zum Fürsten befördert. Ihr habt dazu 20 Jahre Zeit, wobei der Spielverlauf tageweise gezählt wird. Ihr baut eine Flotte auf, nutzt das Preisgefälle in den Häfen der Welt und bekämpft Gegner Eures Königs. Dazu müßt Ihr Euch auf allen Weltmeeren bewegen und wissen, wie Winde und Strömungen am besten zum schnellen Vorwärtkommen genutzt werden können. Außerdem erfüllt Ihr Spezialaufgaben, die Euch von verschiedenen Personen gestellt werden. Wer glaubt, mit

Fortunas Hilfe in den Hafenkneipen bei Blackjack oder Poker schneller reich zu werden, der kann gerne diesen Weg versuchen. Das Spiel bietet mehrere getrennte Handlungsebenen. Die Basis bildet die Landkarte,

auf der Ihr Eure Flotte steuert. Die Stadt ist die nächste Aktionsebene. Hier schickt Ihr Euren Seefahrer zu den wichtigen Plätzen: in die Kneipe, zu den Händlern, Schiffsbauern, zur Gilde und ins Seefahrerheim. In Lissabon befindet sich der Königspalast, in dem Ihr Eure gescheffelten Gewinne deponieren und Eure Braut zu einem Plausch treffen könnt. Die dritte Ebene sind die Seeschlachten, bei denen Zug um Zug mit Geschützen und Schwertern auf Leben und Tod gekämpft wird. Ist Euer Geld alle oder werdet Ihr im Kampf besiegt, ist das Spiel beendet.



Vermehrt Euer Guthaben, Wissen, und Eure Waren in Kneipen, Läden oder bei Blackjack und Poker.



Die Hafenstädte aller Nationen sind Eure wichtigsten Anlaufpunkte.

geht so

Uncharted Waters vereint eine Handelssimulation und ein Adventure mit Strategieelementen zu einer Synthese von dauerhafter Motivation. Das Grafikniveau bewegt sich allerdings auf 8-Bit-Ebene. Die geringe Zahl der Farben und die wenig strukturierten Sprites fallen hier gegenüber vergleichbaren Produkten ab. Das "Umblättern" der Bildschirme hätte man ebenfalls sauberer lösen können. Zugegeben, eine Simulation läßt nicht allzuvielen Klangeffekte erwarten. Mußte aber gleich so kräftig gespart werden? Dennoch, das Konzept des umfangreichen Spiels hält den Spieler unter Dauerspannung. Eine Fülle von Details wird geschickt miteinander in Abhängigkeit gebracht. Dies steigert das Verlangen, immer wieder neue Versuche zu starten. Trotz genialer Spielideen und anderer Vorzüge sollte sich Koei künftig um eine grafisch anspruchsvollere Gestaltung bemühen.

STAR/th

Spielertyp:

Hersteller: Koei
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

52%
Grafik
65%
Musik
48%
Soundeffekte



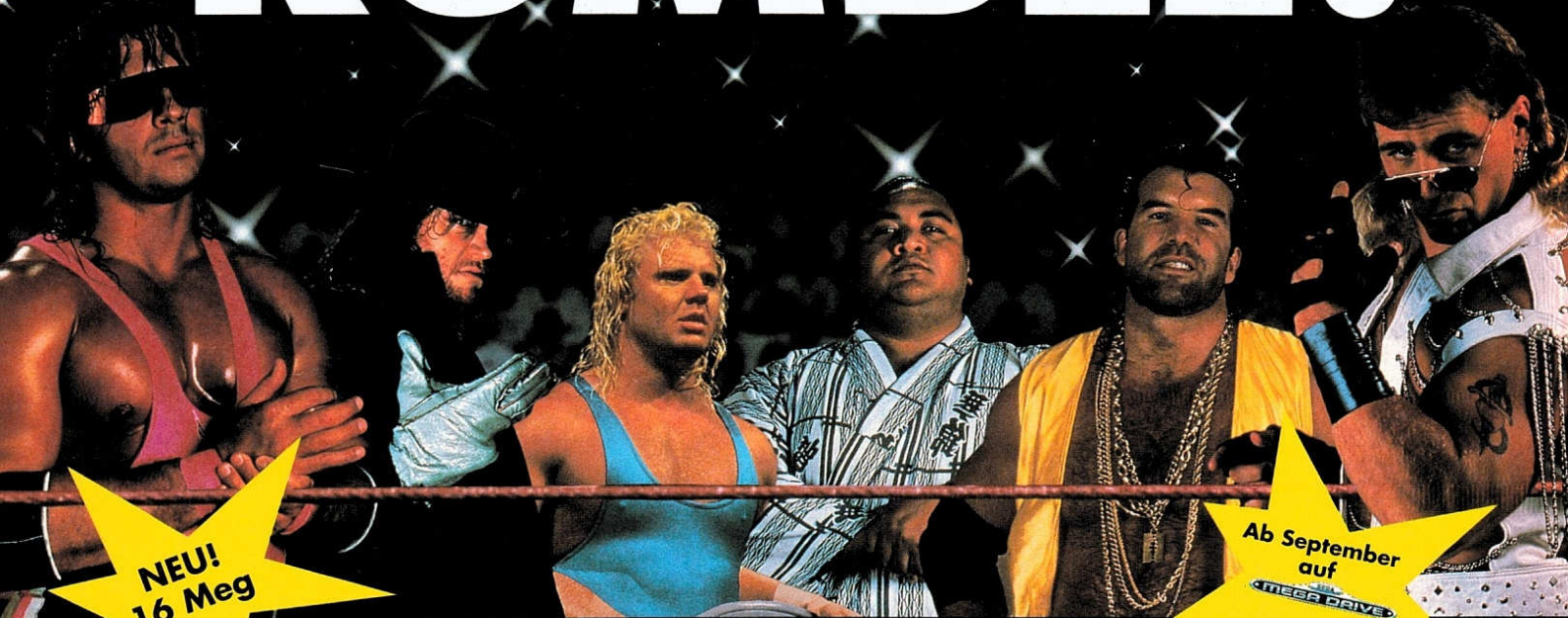
SPIEL-SPASS:

68%



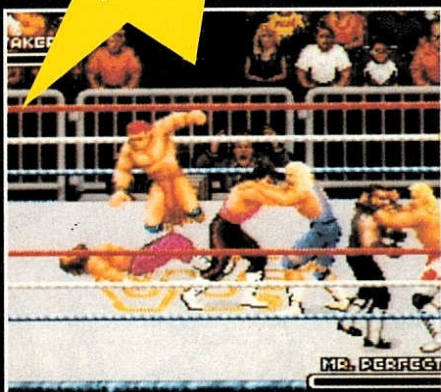
IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!



NEU!
16 Meg

Ab September
auf
MEGA DRIVE



SEID IHR BEREIT ZUM RUMBLE?



NIMM PLATZ,
MR. PERFECT!



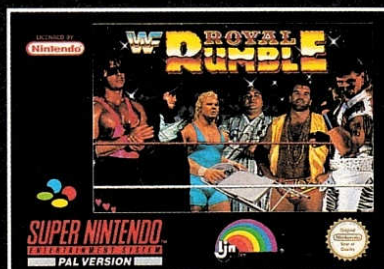
DER UNBELIEBTE
AUGENQUETSCHER!



DER TOMBSTONE-
PILEDRIIVER –
RUHE IN FRIEDEN!



ZWEI- UND DREI-
MANN-ACTION!!



Weitere WWF* Super-Videospiele für:

GAME BOY!

WWF* Superstars '2

WWF* King of the Ring*

WWF* Steel Cage Challenge*

WWF* Super WrestleMania*

WWF* Royal Rumble*

GAME GEAR

WWF* Steel Cage Challenge*

Master System II

WWF* Steel Cage Challenge*

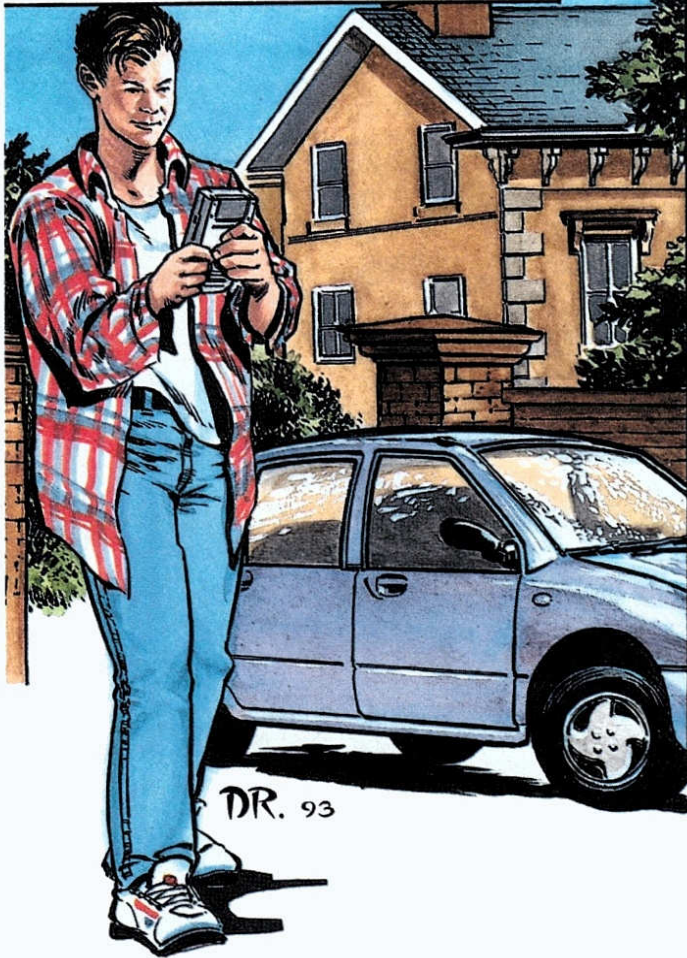
WWF* Royal Rumble*

MEGA DRIVE



The WWF Logo World Wrestling Federation and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc.* All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo Super Entertainment System, Game Boy and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim and Flying Edge are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. JLN is a trademark of JLN, Ltd. © 1993 JLN, Ltd. All Rights Reserved.

ES BEGANN ALS HARMLOSES SPIEL



DR. 93

ABER SCHNELL WURDE MEHR DARAUS



NIMM DIES!

AUGE IN AUGEN MIT DEN BIESTERN DURCH LABYRINTHE, DUNKLE GÄNGE UND GEHEIME RÄUME!



PAB AUF WO DU HINLÄUFST, FREAK!

ER WAR GANZ IN DAS SPIEL VERTIEFT...



AAA



Manche Monster werden mit derart viel Detailversessenheit in Szene gesetzt, daß sie einem schon fast wieder sympathisch sind. Dank gewitzer Lizenzdeals tauchen sie überall auf – in Film, Video, in Computerspielen und Comics, auch wenn der Hauptfilm längst Geschichte ist. Vor allem Comiczeichner nehmen Film-Anregungen dankbar auf. In England haben wir z. B. das 174 Seiten starke Meisterwerk "Alien vs. Predator" aufgetrieben, gezeichnet von Phill Norwood. Der Band erscheint bei Titan Books, kostet rund 30 Mark und schildert den Kampf einer ganzen Predator-Rasselbande gegen eine Horde fortpflanzungswütiger Aliens. Daß ein paar Menschen zwischen die Monster geraten, ist fast schon Nebensache. Im Gegenteil zu unserer ausgesprochen harmlosen Alien-Variante geht's in diesem Buch extrem hart zur Sache. Der Comic wird daher in Deutschland nicht erscheinen und nur für Freaks erreichbar sein: ISBN 1-85286-413-3.

WIR KRIEGEN NIE GENUG!

Die Branche expandiert mit atemberaubender Geschwindigkeit, die Spiele werden immer besser, die Hardware immer komplexer, Audio, Video und Kino rücken zusammen. Auch die VIDEO GAMES wächst schneller, als wir die Materialstapel in der Redaktion abtragen können. Um unsere Mannschaft vor dem Nervous Breakdown zu retten, suchen wir zur festen Anstellung eine(n)



REDAKTEUR/IN

Neben langjähriger Spielerfahrung hat unser(e) Wunschkandidat(in) Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung und traut sich zu, locker und flott über die Neuheiten der Szene zu berichten. Dabei kommt's weniger auf journalistische Vorbelastung an (schadet natürlich nicht), sondern mehr auf ein gutes Sprachgefühl und lebendigen Umgang mit der Sprache. Außerdem wünschen wir uns grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit Kamera und Computertastatur.

Wer auch noch so gut Englisch kann, daß er in Las Vegas oder Chicago, in London oder ganz simpel am Telefon Kontakte pflegen könnte, sollte sich ernsthaft überlegen, ob er (oder sie) nicht Lust hat, einen irre interessanten Beruf anzupfeilen.

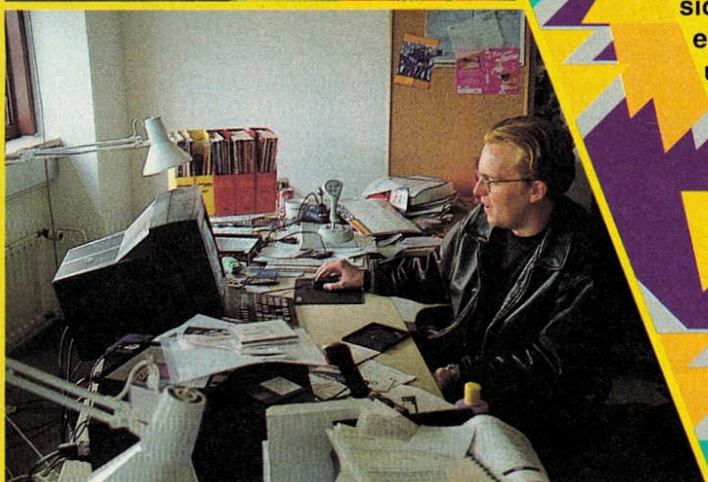
Natürlich wird in der Redaktion zwar viel, aber längst nicht ausschließlich gespielt. Ein guter Journalist sprüht 24 Stunden am Tag vor Ideen: Wie bebildern wir das Feature? Wie machen wir Screenshots von bewegten Sprites? Was kommt auf die Titelseite?

Eine stattliche Latte Anforderungen also! Was wir dafür bieten? Ihr kennt alle Spiele und arbeitet stets mit modernster Unterhaltungstechnologie. Wir bieten einen wirklich ausgefallenen Job in München, eine der attraktivsten Städte Deutschlands (wir helfen bei Umzug und Wohnungssuche), eine unverkrampfte kameradschaftliche Truppe, einen sicheren Arbeitsplatz mit echten Zukunftsperspektiven in einem führenden Fachverlag, wirklich gute Sozialleistungen und ein attraktives Gehalt.

Eurem Bewerbungsschreiben sollte ein tabellarischer Lebenslauf beiliegen, Zeugnisse, ein Lichtbild sowie ein bis zwei kurze Probetexte. Ach ja: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt...

Schickt Eure Unterlagen an:

Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
z. Hd. Sabine Stadler
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



MAIL-O-MANIA



SCHON GETESTET?

Ich habe mir vor kurzem das Spiel *Double Dragon 2* für meinen Game Boy gekauft. Habt Ihr es schon getestet. Wenn ja, wie hat es abgeschnitten?

Henning Pieper, Hemmingen

Der zweite Teil der *Double Dragon*-Serie wurde in *VIDEO GAMES 4/91* getestet. Die Spielspaß-Wertung schnitt mit 72% ab (Grafik: 75%, Musik: 70%, Sound-FX: 65%).

ZAHN UND AUGE

Heft 6/93, Seite 49, *MAIL-O-MANIA* – ein "neues"

Gesicht!

Woher kommt das zahnlose und gebläute Grinsen Eures Redakteurs Michael Paul? Hat ihm ein Baseball das Gesicht zerlegt oder ist er in eine heftige Joypad-Hakelei fürs Eishockey-Feature "Body-check" geraten?

P.S.: Falls Michael an Dental-Ersatz interessiert ist – für ein aktuelles Modul würde ich das Gebiß

meines Großvaters (Top-Zustand, kaum getragen) zwecks Schneidezahn-Sichtung zur Verfügung stellen.

Frank Booth, Kaiserslautern

VIDEO GAMES-Leser machen Meinung. Die *MAIL-O-MANIA* hat ein offenes Ohr für Probleme und Fragen sämtlicher Art: Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Auch Erfahrungen und kleine Geschichten aus dem weitgesteckten Videospielebereich haben eine Chance, auf den Leserpostseiten zu erscheinen.

Wer was zu melden hat, schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

**VIDEO
GAMES**

MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar/München

Erstmal Danke für das aufopferungsvolle Angebot! Leider haben wir für

Deinen Familien-Schrein keine Verwendung – die Demontage unseres Redakteurs fand ausschließlich auf digitaler Ebene statt: Sein gescanntes Antlitz verlor auf den



DTP-Macintoshs einen überflüssigen Schneidezahn ("Tür zu, es zieht!") und bekam anschließend noch was aufs Auge.

FRAUENSACHE

Ich bin ein dreizehn-jähriges Mädchen und stolze Besitzerin einer Neo-Geo-Konsole von SNK. Wieso ist die Software so unfair gegenüber dem anderen Geschlecht? Bei *Burning Fight* z.B. gibt es drei Jungs und kein Mädel. Auch bei *Fatal Fury* und *Mutation Nation* gibt es keine weiblichen Spielfiguren. Wieso nicht? Glaubt SNK etwa, daß Mädchen nicht auf Prügelspiele stehen?

Wird das CD-Rom für das Neo Geo die Konsole noch leistungsfähiger machen, und werden dadurch auch Sound und Grafik besser?

Natalie Hermes, Frankfurt

Das weibliche Geschlecht haben die Programmierer der SNK-Kolosse bestimmt nicht absichtlich außer acht gelassen. Auf anderen Konsolen, wie z.B. im Super Nintendo-Prügelknaller (demnächst auch als Champion-Edition für Segas Mega Drive) *Street Fighter 2* von Capcom mischt z.B. eine Frau namens Chun-Li kräftig mit, und lehrt den männlichen Klopp-Kollegen das Fürchten. Außerdem bietet seit neustem das grafisch pompöse *Art of Fighting* und *Fatal Fury 2* weibliche Beteiligung.

Das fürs Neo Geo geplante CD-Rom wird zumindest die teuren Speicher-Bausteine ablösen, d.h. Ihr müßt bei den mit Mega-Bits nur so vollgestopften Modulen je nach Kapazität auch mehr bezahlen. Die günstigeren

CDs haben quasi unbegrenzt Speicherplatz, so daß sich die SNK-Programmierer ohne auf die Kosten zu achten, austoben können. Die Musik kommt dann natürlich auch von CD und unterscheidet sich qualitativ nicht von dem Sound der aus Deiner Stereoanlage kommt.

UMFRAGE, INFOS & GELD

Ein schallendes Mega-"Buh" für Eure schwachsinnige Umfrage in *VIDEO GAMES* 7/92. Ich habe aus Protest (!) den Fragebogen herausgerissen – wäre ich mit der Umfrage zufrieden, hätte ich ihn natürlich fotokopiert. Wie wär's denn

mal mit einer Perforierung – die hat jedoch schon in Eurem Schwesternmagazin *POWER PLAY* regelmäßig gefehlt. Ich habe es satt, mit Stapeln loser Zeitschriftenseiten zu jonglieren. Wozu ist übrigens Kasten 7 gut? Ist doch irgendwie logisch, daß z.B. ein Game-Boy-User mehr Tests für sein System, als fürs Lynx oder Game Gear haben will. Dann wäre da noch Kasten 17: Was bringt der denn für Erkenntnisse? Und vor allem, was haben Zeitschriften wie "Bravo" oder "Micky Maus" mit Konsolen zu tun. Warum macht Ihr im Anschluß an solch eine Umfrage nicht wenigstens eine gescheite Auswertung in einer der folgenden Ausgaben? In der *POWER PLAY* gab's so etwas auch noch nicht.

Da ich mir (wie tausend

andere auch) zu meinem Mega Drive noch ein Super Nintendo holen werde, habe ich folgenden Vorschlag: Vergleicht für beide Systeme erhältliche Titel und sagt, welches spielerisch (nicht grafisch!) besser ist – z.B. *Lemmings* oder *John Madden Football*.

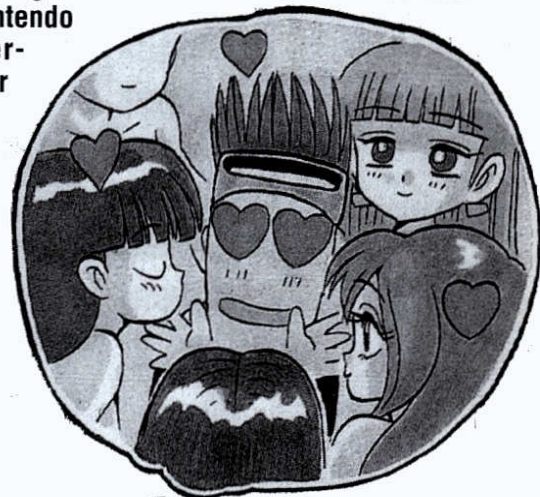
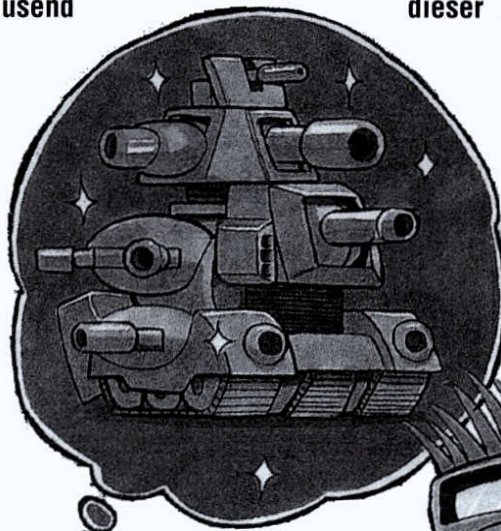
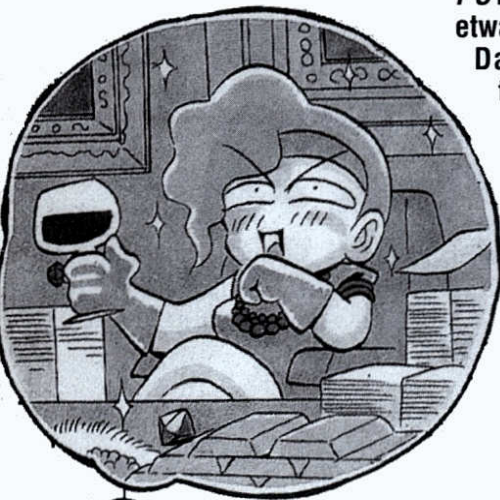
Herzlichen Glückwunsch, daß Ihr von Konami schon als Referenz gesehen werdet (siehe Werbeseiten). Woher kriegt Ihr soviel Geld? Daß Ihr die Spiele billiger bekommt glaub ich ja noch, aber woher habt Ihr die Kohle für Surround-Systeme, DAT-Recorder, Laser-Disc-Player und Data-Discman? Seid Ihr Lottogewinner, kriegt Ihr die Kohle von Nintendo (für bessere Wertungen), kennt Ihr die Ölscheichs dieser

Welt oder verdient Ihr bei der *VIDEO GAMES* soviel Knete? Zu guter Letzt noch viele Grüße an Euer Team.

Stefan Wagemann, Viersen

Die Umfrage war aus unserer Sicht und derer vieler Leser alles andere als schwachsinnig. Nach der Auswertung wissen wir jetzt einiges mehr über Eure Interessen und Wünsche – über eine zukünftige Veröffentlichung des Ergebnisses läßt sich natürlich reden.

Vergleichstests für auf beiden Systemen, Sega und Nintendo, erscheinende Spiele sind aufgrund unterschiedlicher und selten eingehaltener Erscheinungstermine in den meisten Fällen nicht realisierbar. Dafür gehen wir im Fazit auf Unterschiede



und eventuelle Nachteile der jeweiligen Version ein, und beachten auch bei unserer Wertungskonferenz das Abschneiden des vorherigen Testkandidaten.

Unser technischer "Wohlstand" hat nichts mit Lottogewinnen, freundlichen Ölscheichs oder steinreichen Verwandten zu tun. Wir haben unser Hobby zum harten Job gemacht und lassen dementsprechend auch den Großteil unserer sauer verdienten Kohle für die neusten High-Tech-Errungenschaften draufgehen.

BACKUP - SYSTEME VOM SPEZIALISTEN



bereits ab DM 499,90

TEL.: 089/4802913



Wir bieten Euch die besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit am Markt gibt.

Alle Systeme haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes

3,5" Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit)

Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES

und Megadrive. einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht

Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen.

Inkl. Saver Cartridge, Highrom Adapter, Slotverlängerung etc..

Super Magicom, das bewährte und bekannte System für Super

Nintendo Spiele. Einfache Bedienung und sehr benutzerfreundlich.

Hyper Drive 6 - für Super Nintendo, problemlos, schnell, gut.

Pro Fighter - das Profigerät. Insider schwören auf ihn.

Weitere Backup Systeme erhalten Sie auf Anfrage. Die Preise nennen wir Ihnen gerne telefonisch.

GNADENLOS

Tel.: 089/4802913

SUPER NES

DEUTSCH

ACTION REPL. PRO	99,90
JOYPAD/DAUERF.	39,90
Actraiser	119,90
Another World	119,90
Desert Strike	99,90
Jimmy Connors	119,90
Lemmings	119,90
Magical Quest	119,90
Mariopaint	69,90
NHLPA	119,90
PGA Golf	119,90
Pushover	109,90
Starwars	119,90
Starwing	119,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
WWF II	129,90

SUPER NES

IMPORT

Universaladapter	39,90
4 Spieler Adapter	69,90
Addam's Family II	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Bubsy	119,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	79,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90
Fatal Fury	119,90
Final Fight	99,90
Final Fight II	129,90
Goal	99,90

Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	89,90
Hunt f. Red October	79,90
Juki Crush	119,90
King Arthurs World	99,90
Magic Sword	79,90
Mech Warriors	119,90
Mystic Quest	79,90
Prince of Persia	89,90
Pugsley's Hunt	119,90
Rocketeer	49,90
RPM Racing	59,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Shadowrun	109,90
Shanghai II	109,90
Super Shanghai	99,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Tecmo Basketball	129,90
Thunderspirits	59,90
Tom & Jerry	99,90
Twinbee	119,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

MEGADRIE

CD ROM, Euro Version
mit Spielen 599,90

Action Replay Pro 99,90

Mega Adapter 39,90

CDX Adapter 99,90

Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
Alien III	89,90
Alienstorm	39,90
Ariel	79,90
Atomic Robokid	39,90

Bad Omen	39,90
Batman Ret. of Joker	89,90
Bonanza Bros.	39,90
Bubsy	99,90
Cadash	39,90
California Games	79,90
Carmen Sandiego	39,90
Cool Spot	99,90
Crackdown	39,90
Crueball	59,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves	99,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
F 1 Hero	49,90
Fantasy Zone	79,90
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Flashback	109,90
Granada	39,90
Greendog	39,90
Ghostbusters	49,90
Global Gladiators	99,90
Golden Axe III	99,90
Gynoug	39,90
Humans	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
John Madden 92	49,90
John Madden 93	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90
Kid Chameleon	39,90
Lemmings	79,90
LHX Attack Chopper	79,90
Magical Hat	39,90
Mickey Mouse	59,90
NHLPA	89,90
PGA Golf II	89,90
Quackshot	39,90

Rolo to the Rescue	69,90
Shadow run	109,90
Sonic II	69,90
Splatterhouse II	39,90
Summer Challenge	79,90
Sword of Sodan	29,90
T 2 Arcade	89,90
Tiny Toons	89,90
Wardener	29,90
Wonderboy	39,90
ZeroWings	39,90

MEGA CD SPIELE

Afterburner III	89,90
Batman's Return	99,90
Chuck Rock	99,90
Earnest Evans	59,90
Final Fight	99,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova	59,90
Hook	99,90
Jaguar XJ 220	99,90
Kriss Kross	109,90
Prince of Persia	89,90
Sewer Shark	
Sol Feace	79,90
Thunderstorm FX	89,90
Tim Gal	99,90

GAMEBOY

Alien III us	49,90
Batman Return us	49,90
Battle Toads	49,90
BC Kid dt	49,90
Gauntlet us	19,90
Hook us	49,90
Hit the Ice us	49,90
Krusty Funhouse dt	39,90
Lemmingsdt	59,90
Loopz jp	19,90
Looney Tones us	49,90
Megaman II	49,90

Megaman III us	49,90
Parodius	49,90
Robocop 2 us	49,90
Sneaky Snakes us	29,90
Speedball II us	49,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
Tiny Toons us	49,90
TMNT 2 us	29,90
World Cup jp	19,90

GAMEGEAR

Ariel	19,90
Batman Return	39,90
Berlinwall	29,90
Busterball	29,90
Chuck Rock	39,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
Galaga	39,90
G Loc	29,90
House of Tarot	19,90
Land of Illusion	49,90
Lemmings	59,90
Monaco GP II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Shinobi 2	39,90
Sonic 2	39,90
Wimbledon	39,90

Lieferbedingungen

Importspele und Geräte sind
ohne deutsche Anleitung.
Umtausch ist ausgeschlossen.
Defekte Ware wird nach
unserem Ermessen repariert,
ersetzt oder gutgeschrieben.
Wir haften nicht für die
Kompatibilität der Spiele oder
Geräte. Angebot freibleibend.
Gnadenlos Vertriebs GmbH
Postfach
81607 München 80

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

Ladenpreise können abweichen

INTERFACE RAIKAT



MEGA DRIVE FÜR ALLE

Wie schon das letzte Mal versprochen, nehmen wir uns diesmal des Mega Drives an. Kabelmäßig verhält es sich ähnlich, wie beim Super Nintendo, nur gibt's für das Mega Drive nur ein Videokabel. Normal-Video und RGB sind in diesem Kabel vereint. Alternativ bleibt nur die Antennenleitung (am Gerät als RF-OUT bezeichnet).

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospiel-system haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

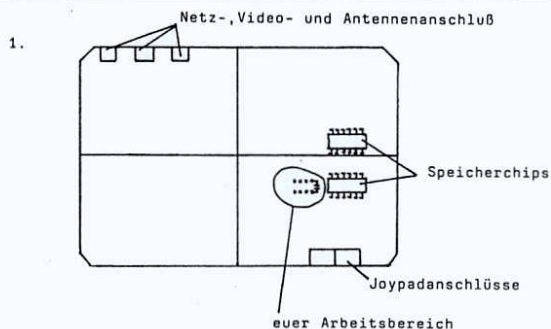
Aufgrund vieler Zuschriften noch ein Tip: Wenn Ihr Euch Scart-Verteiler oder -Umschalter zulegt, achtet

beim Kauf darauf, daß das RGB-Signal auf allen Zweigen durchgeschaltet wird (sonst: kein Bild, nur Ton).

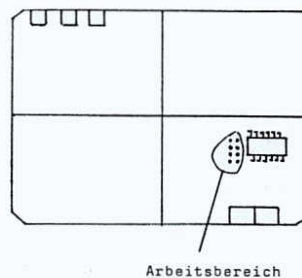
Von Rafael Olkuszniak aus Bochum haben wir zum Thema "Umbau" eine ausführliche Anleitung erhalten, aus der ich der Einfachheit halber zitiere:

An Material braucht Ihr zwei Umschalter mit je drei Anschlüssen (am besten Kippschalter), 1 m isolierten Schalt draht, einen spitzen Gegenstand (Kleinschraubendreher o.ä.), etwas Lötlut, einen Löt kolben und einen Bohrer (in der Größe des Gewindes der Schalter).

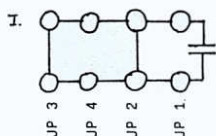
1. Schraubt den Deckel des Mega Drive ab (achtet dabei auf die Verriegelung und das Lämpchen).



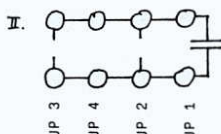
2. Der Arbeitsbereich



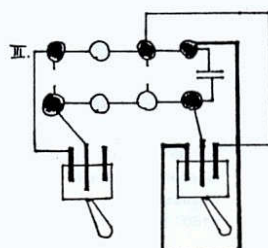
(sonst alles wie gehabt)



So sieht jene Stelle der Mega Drive vor dem Umbau aus...

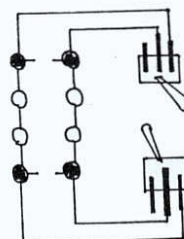
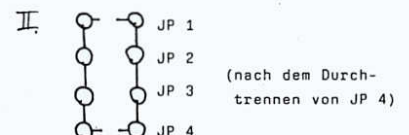
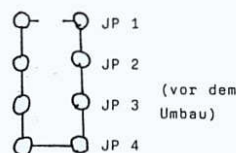


...und nachdem die beiden Verbindungen gekappt worden sind. (Bei amerik. MD's muß JP 3 noch durchtrennt werden, bei europ. ist dies nicht nötig.)



Verbindet die markierten Stellen nur noch mit den entsprechenden Anschlüssen des Kippschalters und fertig seid Ihr.

(Diese Skizzen gelten für die deutsche Mega-Drive und die amerikanische Genesis.)



Nur noch verlöten und dann spielen!

RAT INTERFACE



2. Bohrt zwei Löcher für die Schalter in die Abdeckung (am besten im vorderen rechten Bereich).

3. Heizt den LötKolben an (die Gelegenheit zum Erweitern des Modulschachtes ist gerade günstig) und ritzt mit dem spitzen Gegenstand die Brücken wie angegeben durch. Danach überbrückt Ihr die durchtrennten Kontakte mit den Schaltern (siehe entsprechende Zeichnung). Die erste Anleitung gilt für den Umbau eines deutschen Mega Drive und eines amerikanischen Genesis. Die zweite Anleitung bezieht sich auf den japanischen



Mega Drive. Falls Euer Fernseher nicht 60-Hz-tauglich ist, versucht's mit folgendem Trick: Startet das Spiel, wie es sich gehört (z.B.: japanisches Importmodul: Frequenz 60 Hz, Textumschalter auf "japanisch") und schaltet im Titelbild die Frequenz auf 50 Hz um.

Markt & Technik Verlag AG
R e d a k t i o n

**VIDEO
GAMES**

Postfach 1304
85531 Haar / München

FLASHBACK
-videogames-

Emil-Nolde-Str. 13
59192 Bergkamen

FLASHBACK
-videogames-

Tel.+Fax: 02307/61532
24h-Rund um die Uhr

FLASHBACK
-videogames-

SUPER NES

Action Replay Pro dt.	129.00
Alien 3	125.95
Amazing Tennis	132.95
Batman Returns	125.95
Bubsy	a.Anf.
CalRipken Jr.Baseball	133.95
Cybernator	125.95
Desert Strike	111.95
Fatal Fury	125.95
First Samurai	125.95
Jimmy Connors	125.95
Kick Off	125.95
King Arthurs World	128.95
Mechwarrior	a.Anf.
NBA All-Star Chal.	117.95
NHLPA Hockey 93	125.95
Outlander	133.95
Parodius	119.95
PGA Tour Golf	125.95
Player Manager	125.95
Populous	116.95
Powermonger	125.95
Road Runner	133.95
Shanghai	143.95
Star Wing (StarFox)	117.95
Super Mario Kart	91.95
Super Star Wars	128.95
Super Drivin SuzukiF1	131.95
Terminator 1	133.95

Terminator 2-Judg.Day	125.95
Test Drive II	128.95
Tiny Toon Adventure	125.95
Tom & Jerry	121.95
Wing Commander	133.95
World League Basketball	97.95
WWF Royal Rumble	133.95
SV337SN Proneo II Joys.	69.99
SV338 Topfighter Joys.	129.99
alle aufgeführten SNES-Spiele mit deutscher Anleitung.	
IMPORT-Spiele auf Anfrage.	

MEGA DRIVE

Action Replay Pro dt.	129.00
Cool Spot	a.Anf.
Double Dragon 3 dt.	107.95
George Forman KO dt.	92.95
Robocop 3 dt.	107.95
Road Rash 2 dt.	107.95
Rolo to the Rescue dt.	109.95
Streets of Rage 2 dt.	92.95
Sunset Riders dt.	92.95
Tiny Toon Adv. dt.	99.95
Turtles dt.	107.95
SV437SG Proneo II	69.99
Über 150 weitere MD-Spiele lieferbar. News a. Anfrage.	

GAME BOY

Action Replay	89.95
Boxxle II dt.	62.95
Firefighter dt.	69.95
Kid Dracula dt.	69.95
Populous dt.	69.95
R-Type 2 dt.	69.95
Splitz dt.	69.95
Titus the Fox	a.Anf.
weitere Spiele auf Anfrage	

GAME GEAR

Lemmings dt.	85.95
Sonic 2 dt.	85.95
Streets of Rage dt.	85.95
Terminator dt.	85.95
Neuheiten auf Anfrage	

LYNX

Dinolymphics	79.00
Dracula	79.00
Dirty Larry	79.00
Joust	79.00
Pitfighter	79.00
Powerfactor	79.00
Lynx-Spiele schon ab 25.00	

An- u. Verkauf von Gebrauchten Spielen.
Hardware und andere Systeme a. Anfrage.

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware).
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag DM 1.- (Bitte System angeben).

Versand per Vorkasse + 5 DM oder per Nachnahme + 10 DM. Auslandsbestellungen nur per Vorkasse + 15 DM.

02307/61532

HIGH SCORES CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	90	Jimmy Connors Pro Tennis	Super Nintendo
2	90	Parodius	Super Nintendo
3	89	Super Mario Land 2	Game Boy
4	88	NHLPA Hockey	Super Nintendo
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Tiny Toons Adventures	Mega Drive
7	86	Super Tiny Toons	Super Nintendo
8	85	PGA Tour Golf	Super Nintendo
9	85	King Arthur's World	Super Nintendo
10	85	Sim City	Super Nintendo

Die U.S.-Charts entstammen der Electronic Gaming Monthly. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Alien 3	Flying Edge
2	▲	Lemmings	Sega
3	●	Lucky Dime Capers	Sega
4	▼	Sonic 2	Sega
5	▲	Castle of Illusion	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Tiny Toons	Konami
3	▲	Lemmings	Sunsoft
4	▲	Probotector	Konami
5	▲	Mickey Mouse	Kemco

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Mickey Mouse 2	Sega
3	●	Sonic	Sega
4	▲	Alien 3	Flying Edge
5	▲	Castle of Illusion	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
3	▲	Zelda 2	Nintendo
4	▲	WWF Steel Cage Challenge	Acclaim
5	▲	Star Wars	Lucasfilm Games

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic 2	Sega
2	▲	NHLPA Hockey	Electronic Arts
3	▼	Tiny Toons	Konami
4	▲	World of Illusion	Sega
5	▲	Thunder Force 4	Techno Soft

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Kart	Nintendo
2	▲	Starwing	Nintendo
3	▲	Zelda 3	Nintendo
4	▲	Tiny Toons	Konami
5	▼	Street Fighter	Capcom

USA

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	86	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
2	---	Tecmo NBA Basketball	NES
3	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
4	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
5	89	Super Mario Land 2	Game Boy

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Shadow of the Beast	Atari
2	▲	Dracula	Atari
3	▲	Kung Food	Atari
4	▲	Zalour Mercenary	Atari
5	▲	Batman Returns	Atari

England

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	85	Jungle Strike	Mega Drive
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	78	Sonic 2	Game Gear
4	---	Populous 2	Super Nintendo
5	80	Tiny Toons Adventures	Mega Drive

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu)

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh) Marcel Tippmann (mt)
Manfred Neumayer (mn)

Freie Mitarbeiter: Stephan Enghart, Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services

Redaktionsassistent: Susan Sablowski

Sekretariatsassistent: Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bühl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Segal/ Climax

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

Postfach 1163

74168 Neckarsulm,

Tel.: 07132/959-100, Telefax: 07132/959-105

Einzelheft: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 420,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koepppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.



INSERENTENVERZEICHNIS

ABC	35
Acclaim	45
Amor Video	111
aRJay	80

Baier Videospiele	76
Brachtendorf	59

Chaud-Soft	77
CPS Heidak	6/7
CWM	79

Dataflash	3. US
Dynatex	91

f&t Software	25
Fandango Videogames	104
Flashback	53
Funware	112
Future Soft	75

Galaxy Software	27
Game Express	98
Game Island	100
Game Shop am Feuersee	59
Game Station	59
Game Syndicat	82, 103
Gamecourier Versand	100
Gamestore	77
Gnadenlos	51
GT Elektronik	76

Herrmann	26
High Score Games	96

Jump'n Run	107
------------	-----

King Games	113
Konami	2. US, 33
Theo Kranz Versand	82

Laguna	13
--------	----

Magic Box	101
Mann Softwarediscount	57
Maro	25
Mega Trade	27
Mitsui	23, 87, 109
MK Computer	26

New Point	101
-----------	-----

O.I.T. Versand	62
----------------	----

Rats	113
RTB	100
Rushware	37

Sega	4. US
Solar Games	113

Top 4	65
Traumfabrik	18, 115
TV Games	77

UL-Tech Wonderland	111
--------------------	-----

Vastlight	67
Videogame Center	101
Vision	43

Wolfsoft	111
----------	-----

Zapp-Games	75
------------	----

Der Schweizaufgabe dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Game Line, CH-8200 Schaffhausen, bei.

TIPS & TRICKS



Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Starfox (Super Nintendo)

Tobi Steinhögl aus München versorgt alle Weltraumfuchse mit seinen cleveren Endgegner-Beschreibungen und Zeichnungen zum ersten Level der Space-Hatz:

Stage 1 Corneria – The Base

Den Attack Carrier erledigt Ihr, indem Ihr wartet, bis er Teil A (siehe Zeichnung) öffnet, um dann sofort eine Bombe abzuwerfen. Weicht auf alle Fälle den Wärmebomben aus. Öffnet er Teil B, zündet Ihr Eure zweite Bombe. Im ganzen Spiel müßt auf die gelb/rot blinkenden Stellen zielen. Versucht seinen Schüssen durch Auf- und Abwärtsbewegungen auszuweichen. Kommt er Euch zu nahe, weicht Ihr nach links oder rechts aus, um ihn von hinten am gelb/rot blinkenden Teil zu treffen. Falls er jetzt noch nicht explodiert, Taktik wiederholen. Nach seiner Zerstörung landet Ihr direkt in

Stage 2 Asteroid Belt

Hier gilt es, grundsätzlich alles abzuschießen, was sich bewegt. Auch die roten Asteroiden können zerstört werden. Beim Endmeister werft Ihr Eure Bombe genau in dem Moment auf die

Hi Freaks, was geht?! Andreas sagt "tschau", ich sage "hallo"! Nach heftigen Schweißausbrüchen, Sprachstörungen und weiteren Ausfallerscheinungen habe ich sein Erbe übernommen und mich in den riesigen Berg Eurer Zuschriften vorgearbeitet. Tagelang war ich verschüttet ("Heukemes fehlt unentschuldigt!"), um Euch die Perlen und Geheimnisse der Zockerwelt präsentieren zu können. Auf gute Zusammenarbeit und viel Spaß beim Ausprobieren!

J. Heukemes

Plattform, wenn sich Teil A öffnet, um auf Euch zu schießen. Bei Teil B geht Ihr genauso vor. Solltet Ihr Euer Ziel verfehlen und keine Bomben mehr haben, müßt Ihr wohl oder übel mit der Bordkanone vorlieb nehmen. Nachdem Ihr alle blinkenden Energiefelder auf Plattform A und B zerstört habt, schleudert der Rock Crusher Euch seine Kuppel entgegen. Seid vorsichtig, damit sie Euch nicht erwischt! Nun müßt Ihr nur noch auf den roten Punkt in der Mitte halten. Gegnerischen Angriffen durch Drehen (R- oder L-Taste) ausweichen.

Stage 3 Space Armada

Paßt beim Durchfliegen der Schiffstrakte auf die Balken auf. Waagrechte Türen müssen aufgeschossen werden, senkrechte verändern nach Treffern die Richtung. Die grün/gelbe Scheibe am Schluß des ersten Traktes aufschießen. Jetzt müßt Ihr das Energiefeld zerstören. Im zweiten Trakt weicht Ihr den grün/gelben Balken durch geschicktes Bremsen oder Beschleunigen aus. Türen mit Pfeilen darauf einfach aufschießen. Nie zu weit nach rechts fliegen! Das zweite Energiefeld wartet auf seine Zerstörung. Den rot/weißen Riesenbomben ausweichen oder sie vor ihrer Detonation zerstören. Im dritten und letzten Tunneltrakt kommt Ihr durch die Türen mit den Pfeilen nach oben oder unten drauf, indem Ihr in die entgegengesetzte Richtung fliegt. Beim Endgegner Atomic Base fliegt Ihr so nahe wie möglich an die linke oder rechte Wand heran. Dreht Euch dabei entgegengesetzt zur Flugrichtung (linke Wand: R-Knopf, rechte Wand: L-Knopf). Die Laser-Generatoren umfliegen und zerstören. Feuert anschließend in die geöffnete Mitte der Basis.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden

Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES**, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario**- oder **Megaman**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 061 31 / ??? ? Händler: 061 31 / ??? ? Fax: 061 31 / 23 80 62
061 31 / ??? ? 061 31 / ??? ?
061 31 / ??? ? 061 31 / ??? ?

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 061 31 / 23 80 85

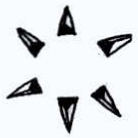
Alien 3	(DV)	Game Boy	DM	29,90	Star Wing	(DV)	Super NES	DM	99,90
Super Sick Kicks	(DV)	Neo Geo	DM	299,00	Super Turrican	(US)	Super NES	DM	89,90
Sonic 2	(DV)	Mega Drive	DM	69,90	Fatal Fury	(US)	Super NES	DM	119,90
Flashback	(US)	Mega Drive	DM	119,90	Bubsy	(US)	Super NES	DM	119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladeneöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a. A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsole mit Spiel	289,—	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRossa Baseball	US a. A.
Konsole ohne Spiel	179,—	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrican	US 94,90
Action Replay	99,—	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a. A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a. A.	Warsong	US a. A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,—	Flashback	US 119,90	Wayne's World	US a. A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the Wild	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a. A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a. A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Battle Toads	US a. A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a. A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95		
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95		
B.O.B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a. A.	Mega Drive CD	
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	Konsole	a. A.
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Action Replay	a. A.
Chuck Rock	US 114,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	After Burner 3	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a. A.	Batman Returns	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cyber Spin	US a. A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	C & C Music Factory	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a. A.	Chuck Rock	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrican	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Cross Cross	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valls 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Hook	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illu.	DV 89,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Marki Mark	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a. A.	Night Trap	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Price of Persia	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Rise of the Dragon	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Final Fantasy Quest	US a. A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Sewer Shark	US 99,95
Final Fight	US a. A.	Ultima 6	US a. A.	Phantasy Star 2	DV a. A.	Terminator	US 109,90
Final Fight 2	US a. A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a. A.	Time Gal	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a. A.	Powermonger	DV 99,95	Willy Beamish	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	Predator 2	DV 69,95	Wolf Child	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a. A.	Wonder Dog	US 99,95
Harleys Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a. A.		
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a. A.	Risky Woods	DV 99,95		
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Neo Geo	
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	Konsole	679,—
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	3 Count Bout	DV 369,—
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Alpha Mission 2	DV 189,—
Jungle Strike	US a. A.			Shining Force	US a. A.	Art of Fighting	DV 369,—
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	US a. A.	Cyber Lip	DV 369,—
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	a. A.	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Eight Man	DV 369,—
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a. A.	Sonic 2	DV 69,95	Fatal Fury 2	DV 369,—
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Splatterhouse 3	US a. A.	King of Monsters	DV 369,—
Mario Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Sports Talk Baseball	US a. A.	King of Monster 2	DV 369,—
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Mutation Nation	DV 369,—
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Steel Talons	US a. A.	Nam	DV 369,—
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Sengoku 2	DV 369,—
Mortal Combat	DV a. A.	Batman Returns	DV 89,95	Strider 2	DV 99,95	Super Sidekicks	DV 299,—
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a. A.	Summer Challenge	US 99,90	Trash Rally	DV 369,—
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a. A.	Tale Spin	DV 89,95	Wing Combat	DV 369,—
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a. A.	Talmit's Adventure	DV 124,95	World Heroes 2	DV 379,—
Parodius	DV 119,90	Chester Cheetah	US a. A.	Taz Mania	DV 79,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 69,95	Team USA Basketball	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95		
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	The Flintstones	US a. A.	Magic Game	
Pocky Rocky	US a. A.	Cyborg Justice	DV 99,95	Thunder Force 4	DV 89,90	Hunter (MGH)	
Populous 2	US a. A.			Tiny Toons	US 99,90	Mega Drive + S NES	679,—
Powermonger	DV 119,90						

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

Gegenstandserklärung



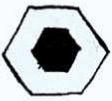
Blau = Speichern + halbe Energie voll
Gelb = Energie
Grau = Attrappe!



= Shield



= Schußverstärkung



= Bombe

= Muß 3 x angeschossen werden

(Feind)
Schüsse:
= Stufe 1, wenig
Energieabzug



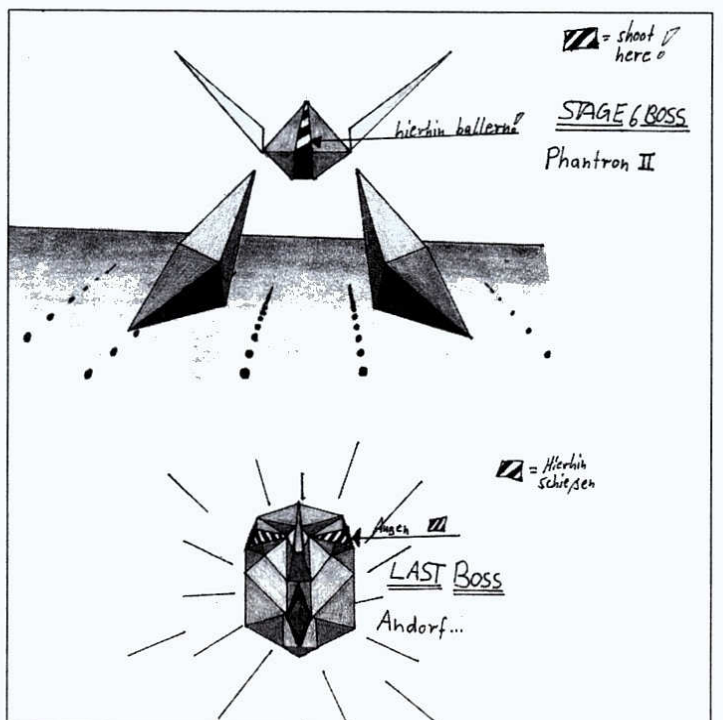
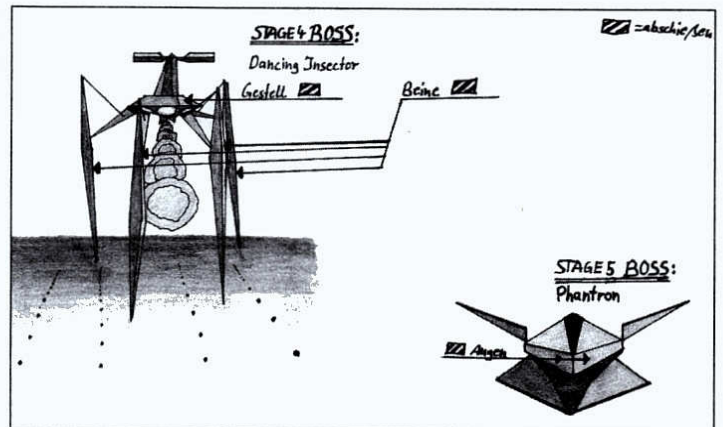
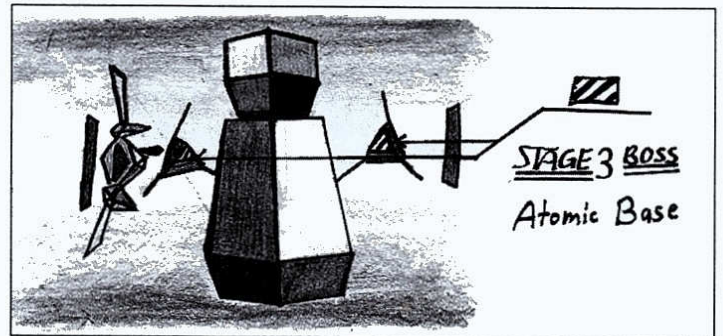
schießen, wenn Ihr unmittelbar davor seid. In der Mitte halten, da sich dort der Energiering befindet. Nach den Panzern nehmt Ihr das linke Tor, dahinter befindet sich ein Bomben-Extra. Obermots Dancing Insector schießt Ihr auf die Beine. Fängt er an, sich zu drehen, müßt Ihr aufpassen, ob er nach oben oder unten "tanzt". Zieht er seine Beine wieder zusammen, zündet Ihr eine Bombe. Jetzt müßte er rot und

während der Drehungen zu treffen sein. Auf Feuerbälle achten! Nachdem alle seine Beine abgeschossen sind, auf das "Gesicht" (siehe Zeichnung) zielen.

Stage 5

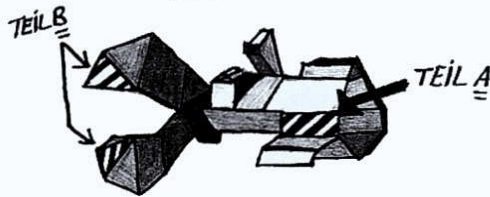
Venom – The Final Goal

Euren Freunden müßt Ihr in diesem Level schneller zu Hilfe kommen als sonst, da die Feinde jetzt wesentlich besser zielen und viel stärker als vorher sind.

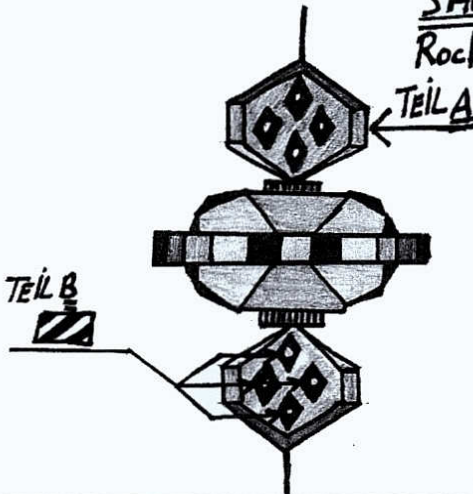


☐ = Hierhin muß geschossen werden!

STAGE 1 BOSS: Attack Carrier



STAGE 2 BOSS: Rock Crusher



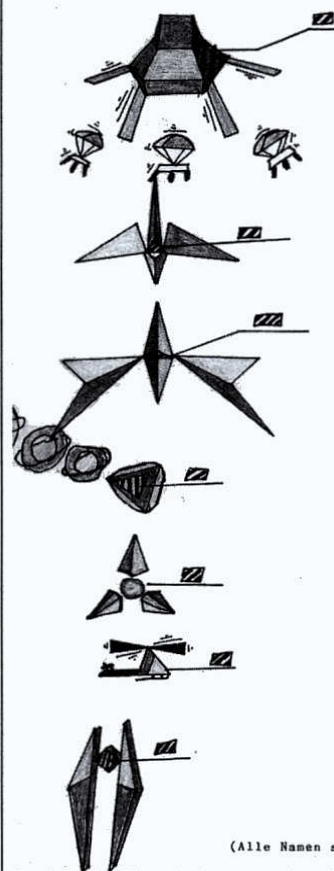
Stage 4 Battle Base Meteor

Bei den Säulen angelangt, haltet Ihr Euch rechts und achtet auf Bonusgegenstände. Den Hubschraubern solltet Ihr mit Smart-

bombs den Rest geben. Von den drei Bodenrobotern, die von links aus dem Berg kommen, zuerst den linken wegballern, da er die (dringend notwendige) Energie freigibt. Das rote Tor auf-

Die gefährlichsten Feinde:

☐ = hier abschießen



Name: UFO
Schuß: - (Wirft Feinde ab)
Stärke: 1
Energie: 5-6 Treffer

Name: unbek.
Schuß: Laser
Stärke: 1
Energie: 4-5 Treffer

Name: "Verfolger"
Schuß: Laser
Stärke: 1
Energie: 6-7 Treffer
Anm.: Er verfolgt eure Freunde im AI

Name: Fireball
Schuß: Blaster-balls
Stärke: 2
Energie: 4-5 Treffer

Name: Triforce
Schuß: Blaster-balls
Stärke: 2
Energie: 1 Treffer (genau in die Mitt)

Name: Heli
Schuß: Laser
Stärke: 1
Energie: 3-4 Treffer

Name: Riesenroboter
Schuß: -
Stärke: 3 (durchfliegen)
Energie: 2-3 Treffer

(Alle Namen sind frei erfunden!)

Die gefährlichsten Feinde sind in Skizzen beigefügt und beschrieben. Schießt auf Endgegner Phantron, bis er sich vervielfältigt, versucht den richtigen Kopf zu finden und zu zerstören. Nachdem er flüchtet, landet Ihr auf dem Planeten selbst.

Stage 6 Venom - The Real Final Goal

Rechtecke mit Pfeil anschießen, um ihre Richtung zu verändern. Alle gelben Vögel, die Ihr zerstört, hinterlassen einen Energiekreis. Vor den Euch verfolgenden Stangen fliehet Ihr mit Zickzack-Flugbewegungen. Habt Ihr die Wahl, mehrere Ringe durchfliegen zu können, wählt den mittleren, die anderen sind nur Attrappen. Als Endmeister erwartet Euch wieder Phantron. Ihr könnt die gleiche Kampftaktik wie in Stage 5 anwenden. Verwandelt sich Phantron, zündet alle Smartbombs. Mit Schüssen zielt Ihr oben in sein kleines, blau leuchtendes

Dreieck. Setzt er zum Sprung an, fliegt Ihr nach rechts unten. Springt er zurück, nehmt auch Ihr wieder die alte Position ein. Teilt er sich, müßt Ihr wiederum den richtigen Kopf ausfindig machen. Haltet danach wieder auf das blaue Dreieck, bis Phantron ausholt, um einen Blitz auf Euch zu schleudern. Wiederholt die Taktiken bis zum Erfolg.

Stage 7 Finale

Sobald sich Andorf materialisiert hat, ballert Ihr auf seine Augen und weicht dabei den Scheiben aus. Will er Euch ansaugen, drückt nach rechts oder links. Wenn seine Augen wieder blau zu leuchten beginnen, losfeuern! Explodieren beide Augen, dürft Ihr Euch nicht zu früh freuen. Doch der erscheinende Würfel ist relativ leicht zu erledigen. Wichtig ist, daß Ihr gut zielt. Jetzt darf gejubelt werden! Es folgt die wunderschöne Schlußsequenz mit toller Sprachausgabe.

GAME STATION

Pichelsdorfer Str. 41 - 1000 Berlin 20
Ladengeschäft - Tel. 030 / 361 45 16

SEGA Mega Drive
Mickey Mouse Castle of Ill.
dt. 85,00
Donald Duck Quackshot
dt. 85,00
beide Spiele zusammen
Paketpreis dt. 149,00
Indiana Jones 3 dt. 88,00
Marble Madness dt. 77,00

SEGA Mega Drive
Ferrari GP dt. 88,00
Zany Golf us 44,00
Global Gladiators 118,00
Mega lo Mania dt. 118,00
Super Kick Off dt. 118,00
Tiny Toons dt. 108,00
Shinobi dt. 58,00
Space Harrier 2 dt. 58,00

viele Sonderangebote für PC / Amiga / Atari ST

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

CYBERNATOR 119
BATMAN RETURNS 119
FIRST SAMURAI 119
HARLEY'S ADVENTURE 103
JAMES BOND JR. 103
KING ARTHUR'S WORLD 122
ROADRUNNER 128
SPANKEY'S QUEST 109
STAR FOX/STAR WING 109
SUPER STAR WARS 121
SUPER SWIV 129
TOM & JERRY 115
TEST DRIVE 2 123

Spieler-Versand
Brachtendorf
Postfach 1107
56751 Polch

Nur deutsche
Originalspiele!
Preisliste
anfordern:

GAME BOY™

Adventure Island II 61,-
Alien 3 62,-
Baby T-Rex 54,-
FLINTSTONES 69,-
Kid DRACULA 62,-
Killer TOMATOES 61,-
LOONEY TUNES 65,-
Splitz 62,-



☎ 02654-2694
9.00 bis 18.00 Uhr
Montag bis Freitag

GAMESHOP AM FEUERSEE



★ SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

★ SEGA
MEGA DRIVE

★ SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

ANKAUF ★ und ★ VERKAUF

von gebrauchten Modulen

Gameshop am Feuersee

70178 Stuttgart - Rotebühlstr. 90 - 07 11/61 00 95

100 m von der S-Bahn Schwabstraße • geöffnet ab 12 Uhr

Ständig
500 gebrauchte
Module
im Laden

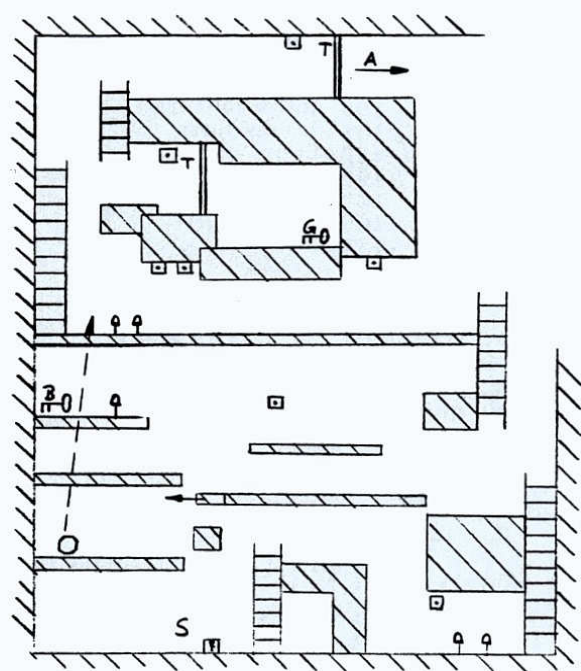
Gods (Super Nintendo)

Ein göttlich umfangreiches Kartenwerk mit Lösungshilfen und Paßwörtern schickte mir Karsten Bauer aus Moosburg. Vorweg ein paar allgemeine Tips zum Spiel: Geht in den Räumen und Gängen bis in die letzte Ecke, da viele Schlüssel, Bonusgegenstände, etc. erst durch

LEGENDE

GF	GO	Goldener Schlüssel	V	Vase
BF	BO	Bronzener Schlüssel	F	Flasche
EF	EO	Eiserner Schlüssel	O	Teleporter
⊗	⊙	Falle, Hindernis	⊙	Shop
⊗	⊙	Falltür	⊗	Leiter
→	→	bewegl. Stein	S	Start
→	→	zerstörb. Stein	A	Ausgang
□	□	Schalter, Hebel	⊗	Tür
⊗	⊗	Wandschalter	⊗	Information

CITY 1. Stage



das Überlaufen bestimmter Steine erscheinen. Oft lohnt sich auch das Zurückgehen zu einem bereits passierten Ort. Beim Shopping werden einige Waffen durch mehrfachen Einkauf effektiver. Diebe, die oftmals wertvolle Gegenstände bei sich haben, könnt Ihr durch Fallenlassen einer Potion anlocken. Bei den Endgegnern sollte man während des Kampfes vor allem auf eine sichere Position achten. Ausweichen hat insbesondere beim ersten und letzten Endgegner Priorität vor der Bekämpfung. Die Schriftrolle am unteren Bildrand gibt oft wichtige Hinweise.

City 1. Stage

Der Weg zum Teleporter wird frei, indem Ihr den Schalter in

Höhe des Schatzkammerschlüssels zweimal betätigt. Dies setzt allerdings voraus, daß Ihr den Hebel zur Zerstörung der ersten Hindernisse wieder nach oben umgelegt habt. Die zwei oberen Fallen sind auch über den mittleren Schalter unschädlich zu machen.

City 2. Stage

Nehmt die beiden Vasen mit und es gibt einen Special Bonus, wenn Ihr Euch den goldenen Schlüssel holt, der für das Beenden dieser Stage notwendig ist. Um die Falltür unter dem Teleporter zu öffnen, benutzt Ihr zuerst den rechten und dann den linken Schalter.

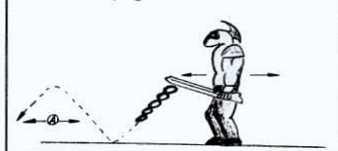
City 3. Stage

Verweilt nach der ersten Gegnerbekämpfung auf der Ebene des Teleporters. Er wird nach einiger Zeit herunterfallen.

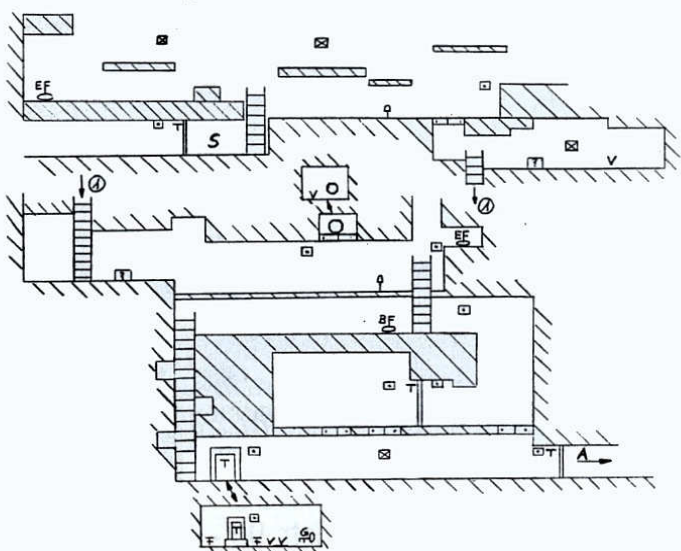
Erster Endgegner

Haltet Eure Position permanent unter dem Feuergeschößbogen (Pos. A) während Ihr ihn bekämpft. So ist er leicht zu bezwingen.

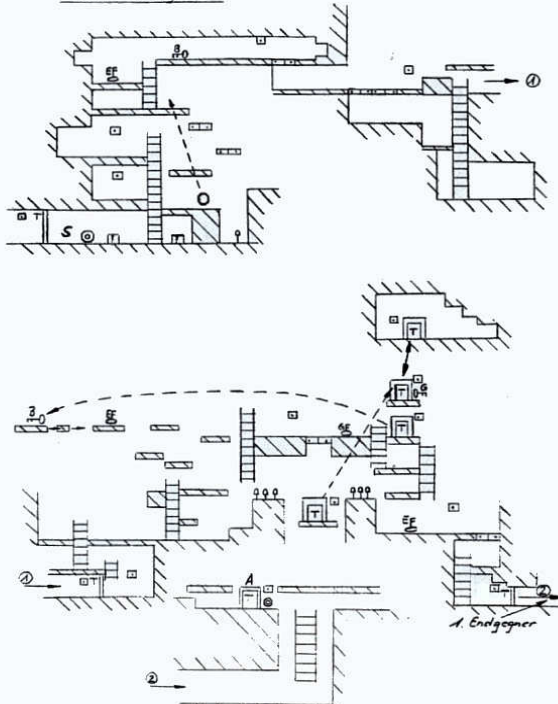
1. Endgegner



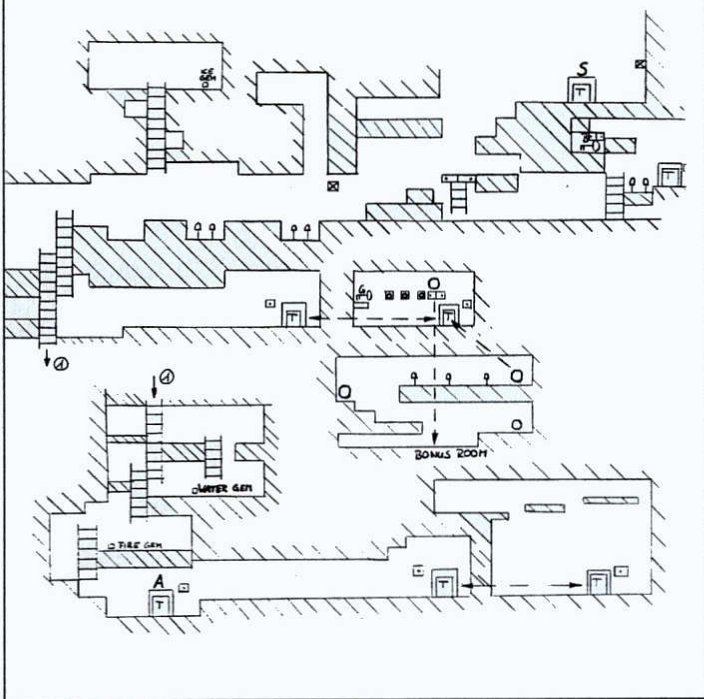
CITY 2. Stage



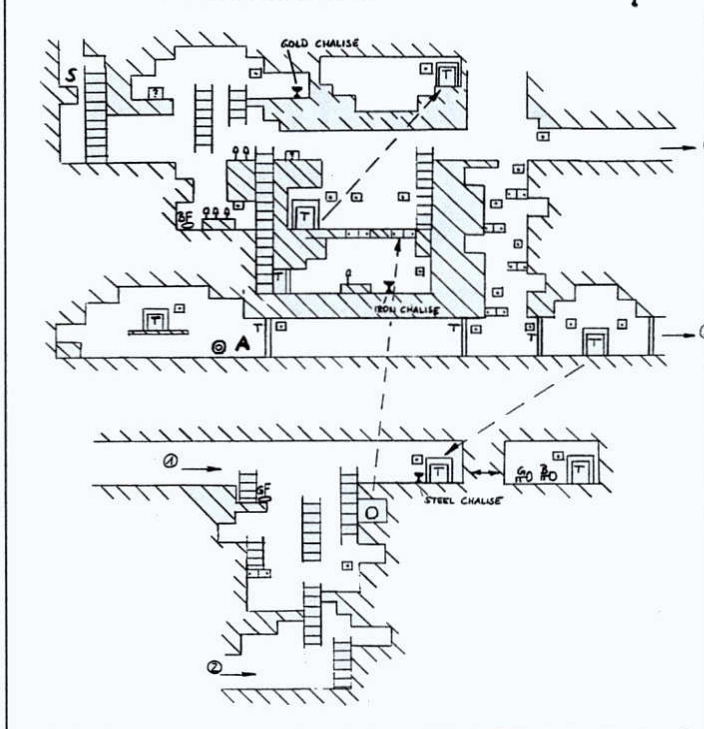
CITY 3. Stage



TEMPLE 1 Stage



TEMPLE 2 Stage



Temple 1. Stage

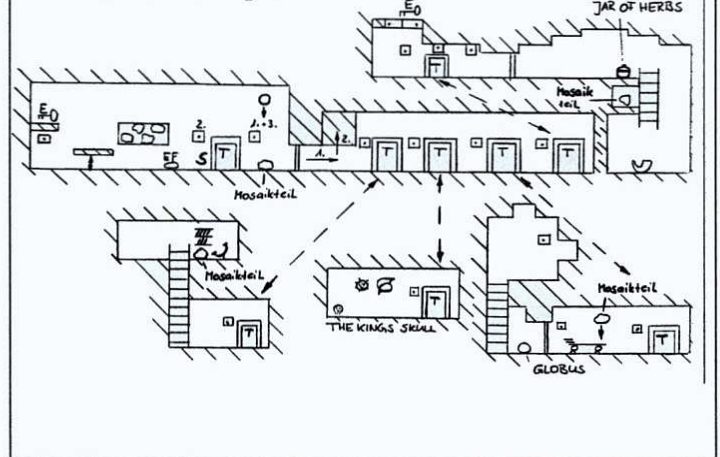
Durch das Betätigen des rechten Wandschalters öffnet sich links die erste Falltür. Mit Hilfe des Diebes kommt Ihr an den Schatzkammerschlüssel, den Ihr am Ende der Stage benutzen könnt. In der oberen Etage des Bonusraumes könnt Ihr Eure Sprung-

kraft aufbessern und kommt somit sofort an den goldenen Schlüssel, was Euch das Einsammeln der Edelsteine erspart.

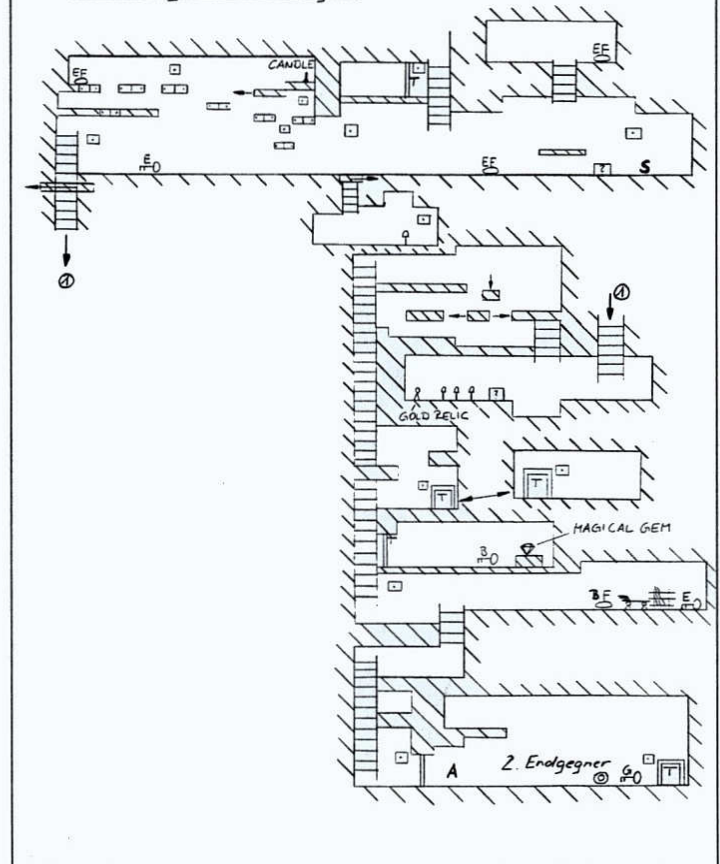
Temple 2. Stage

Sammelt den Gold-, Iron- und Steelchaise ein und Ihr bekommt dafür später den Schatzkammerschlüssel.

TEMPLE 3 Stage



Fortsetzung TEMPLE 3 Stage



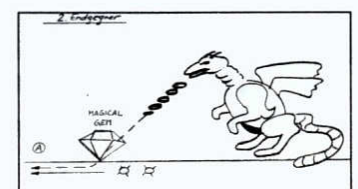
Temple 3. Stage

Findet die in der Karte bezeichneten Gegenstände und bringt sie an Ihren Bestimmungsort. Folgender Weg ist dabei am effektivsten:

3.Tür/1.Tür/2.Tür/4.Tür/3.Tür. Ist das Mosaik vollständig, benutzt den Teleporter. Erleuchtet mit der Kerze das Studierzimmer. Mit dem gefundenen Schlüssel kommt Ihr in die Gruft. Nehmt den Magical Gem mit. Er hilft beim Kampf mit dem Drachen.

Zweiter Endgegner

Wenn Ihr den Magical Gem vor dem Drachen absetzt, wird sein Feuer durch die Wirkung des Gems abgelenkt und Ihr könnt den Drachen ohne eigenen Energieverlust vernichten.



Labyrinth 1. Stage

Wenn Ihr in dieser Welt nicht vorankommt, geht zurück zum Ausgangspunkt. Durch Eure Rückkehr erscheint ein eiserner Schlüssel, welcher hilft, den Steinblock (i.d. Karte rechts oben) zu verschieben. Um an den goldenen Schlüssel zu gelangen, braucht Ihr nur die Blöcke unter ihm durch Beschuß zerstören.

Labyrinth 2. Stage

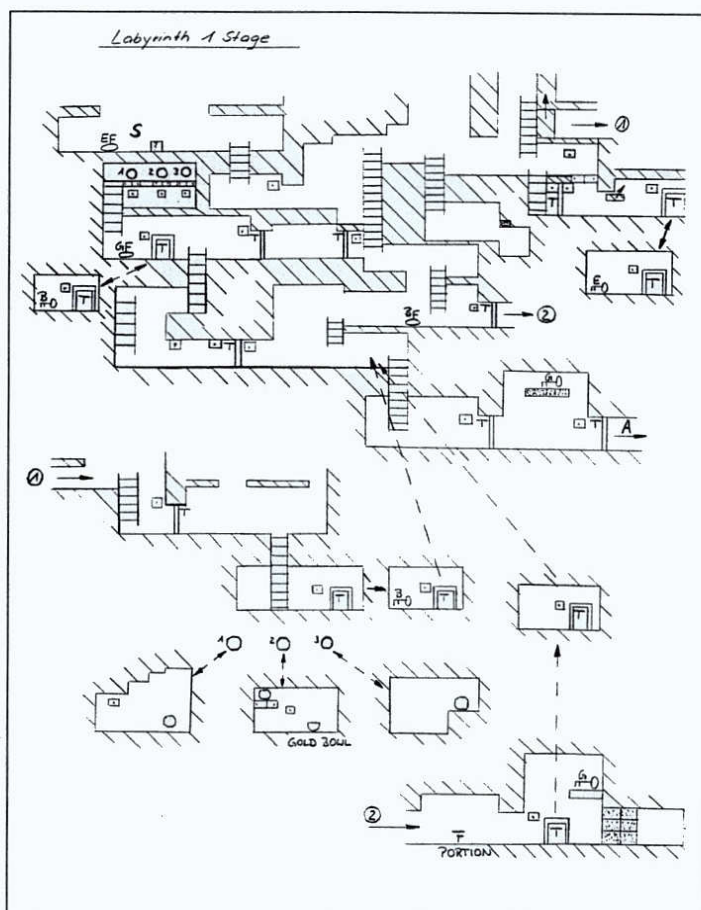
Sammelt die drei Edelsteine ein und tragt sie in der Reihenfolge Eis, Wasser, Feuer am Ausgang vorbei.

Labyrinth 3. Stage

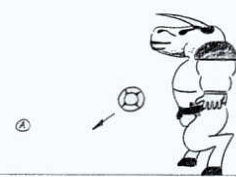
Für den Falltürschlüssel müßt Ihr die Flasche und die Vase mitnehmen. Benutzt nicht den Wandschalter; er öffnet eine tiefergelegene Falle.

Dritter Endgegner

Lauft zunächst nach rechts, damit Ihr während des Kampfes nicht in die Enge getrieben werdet. Bleibt beim Beschuß außer-



3. Endgegner



halb der Reichweite seiner Feuerkugeln.

Underworld 1. Stage

Betätigt den Türschalter zuerst ohne Schlüssel, um an den sonst unzugänglichen Energiebonus zu kommen. Beherzigt den ersten Hinweis, den Ihr bekommt, wagt aber trotz der Warnung den Sprung auf die Falle. Laßt im Bonusraum sofort nach links und betätigt den Schalter auf dem zweiten Absatz. So verhindert Ihr, daß der goldene Schlüssel in die Falle gerät. Andernfalls hilft Euch nur ein Schutzschild.

Underworld 2. Stage

Sammelt die drei Gegenstände



Schlaue Köpfe kaufen bei O.I.T.!

MEGA DRIVE

007 The Duel	US	89,90
Another World	US	119,90
Battletoads	US	89,90
Bubsy	US	a.A.
Champion Bowling	US	99,90
Cool Spot	US	104,90
Dolphin	US	89,90
Doraemon	JP	89,90
Double Dragon III	US	84,90
Fatal Fury	US	109,90
Rash Back	US	119,90
Golden Axe III	JP	94,90
Humans	US	a.A.
Indy Jones	US	a.A.
Kick Boxing	JP	89,90
J.League Soccer	JP	99,90
Jungle Strike	US	a.A.
Land Stalker	US	a.A.
Mazin Saga	JP	89,90
Muhammad Ali	US	89,90
Nhlapa Hockey	US	84,90
Nhlapa Hockey	US	94,90
Nick & Tom	US	119,90
Outrun 2019	JP	84,90
PGA Golf II	US	84,90
Shining Force	US	a.A.
Spaltehouse III	JP	94,90
World of Illusion	US	79,90
WWF	US	89,90

SUPER NES

Adams Family II	US	115,90
Allen III	US	a.A.
American Gladiators	US	119,90
Bubsy	US	119,90
Bulls vs Blazers	US	119,90
Castlevania IV	US	90,90
Chuck Rock	US	109,90
Cybermator	US	114,90
DinoCity	US	114,90
Exhausted H. II	US	134,90
Fatal Fury	US	119,90
Final Fight II	US	149,90
F15-Strike Eagle	US	119,90
Joe & Mac II	US	109,90
John Madden 93	US	114,90
King Arthur's World	US	109,90
Nhlapa Hockey	US	114,90
Nigel Mansell	US	129,90
Outlander	US	104,90
Prince of Persia	US	84,90
Road Runner	US	114,90
Spiderman	US	94,90
Star Fox	US	119,90
Street Combat	US	114,90
Super Bomber Man	US	129,90
Super Widget	US	119,90
Tecmo Basketball	US	119,90
Terminator II	US	129,90
Tiny Toon adv.	US	89,90
Twinbee	US	119,90
Universal Soldier	US	119,90

Game Gear

Batman's Return	49,90
Chuck Rock	59,90
Donald Duck	34,90
Kick & Rush	79,90
Kunichan II	59,90
Lemmings	59,90
Mickey Mouse II	59,90
Pro Baseball	79,90
Puyo Puyo	59,90
Shinobi II	59,90
Sonic II	49,90
Super Monaco II	39,90
Street Of Rage	44,90

Zubehör

MegaDrive

Arcade Power Stick	89,90
New Joypad SG8	29,90
Genipak	79,90
Sonic II Armbr. Uhr	29,90

Super NES

JB King Joystick	89,90
Street Fighter II Uhr	29,90
New Joypad SF3	29,90

Konsolen

Mega CD + 7 Spiele	649,00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Neo-Geo kompl.	669,00
Super NES	279,00

Neo Geo

3 Count Bout	359,90
Art of Fighting	359,90
Baseball Stars II	299,90
Fatal Fury II	369,90
King of the monster II	279,90
Last Resort	299,90
Mutation Nation	269,90
Sengoku I	209,10
Sengoku II	369,90
World Hero II	379,90

Mega CD

Anette Again	109,90
Grumbler II	104,90
Final Fight	109,90
Jaguar XJ 220	109,90
Joe Montana	114,90
Ninja Warriors	109,90
Prince Of Persia	99,90
Road Blaster FX	104,90
Rise of Dragon	99,90
Wonder Dog	94,90

O.I.T.

Order in Time

Schiltachstr. 36
78713 Schramberg

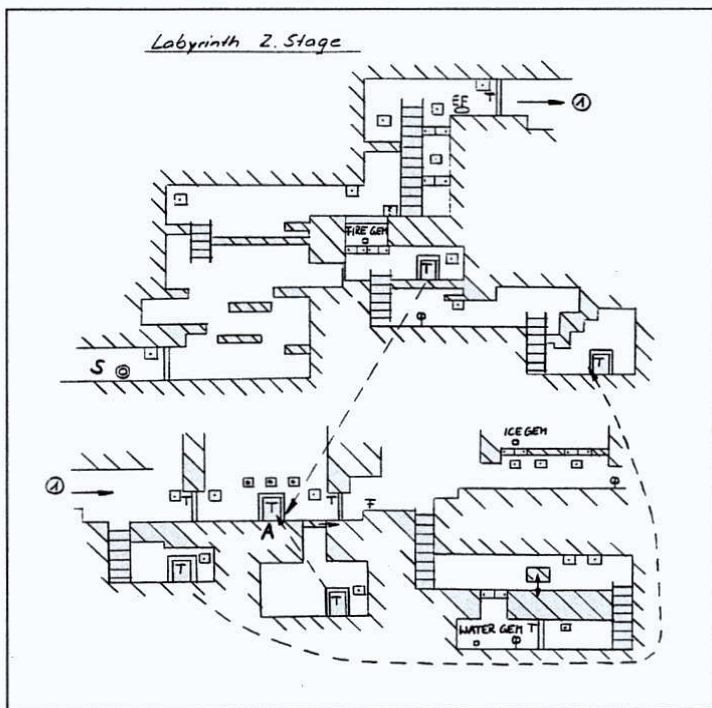
Fax 23643

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 39,90

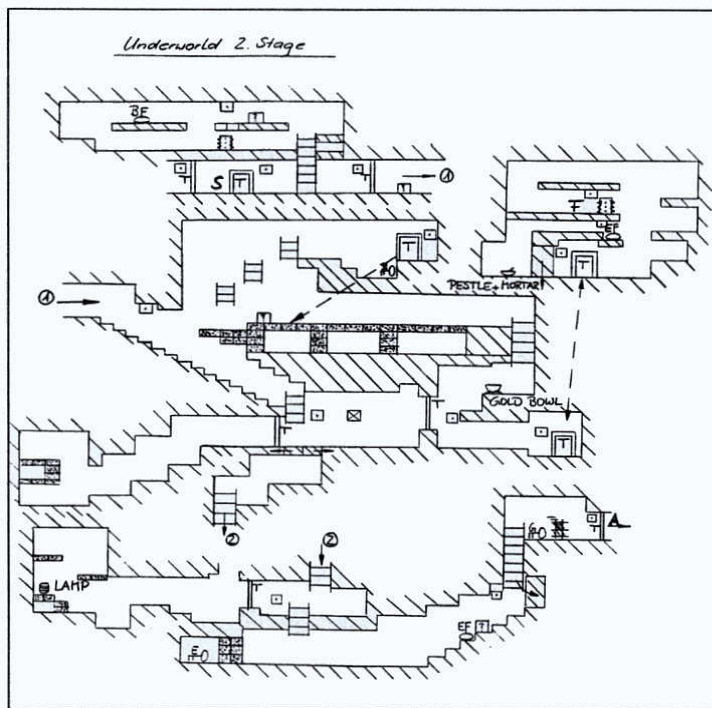
Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 10 71

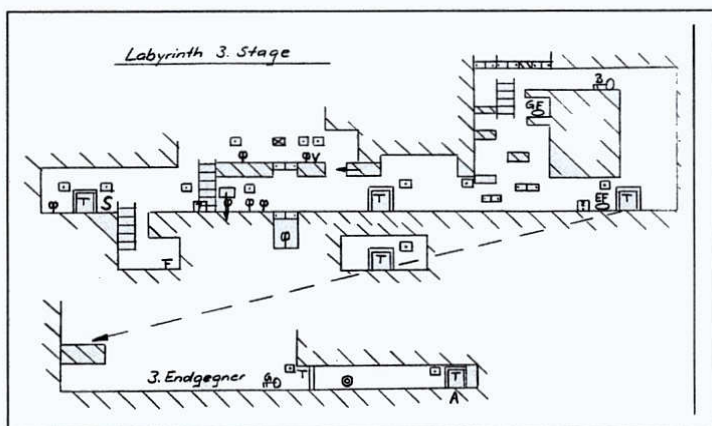
Labyrinth 2. Stage



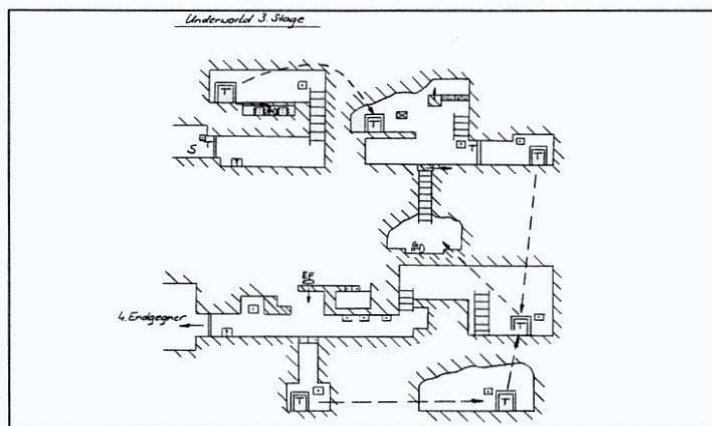
Underworld 2. Stage



Labyrinth 3. Stage



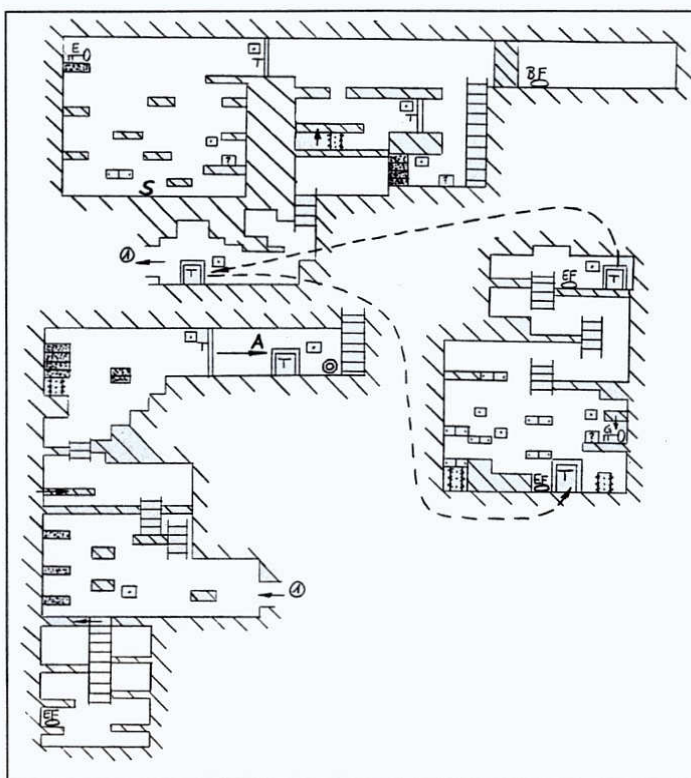
Underworld 3. Stage



des Alchimisten ein, um später dafür den Schlüssel für den Ausgang zu erhalten. Bevor Ihr die Steine gegenüber der langen Treppe zerstört, benutzt sie, um über die Leitern nach oben zu gelangen. Dort befindet sich der Schatzkammerschlüssel. Um an Mörser und Stößel zu kommen, nutzt den Dieb. Stellt dazu die Flasche, die Ihr findet, auf die unterste Ebene des Raumes und schon werdet Ihr beliefert.

Underworld 3. Stage

Laßt Euch zunächst den bronzenen Schlüssel für die Schatzkammer bringen. Betätigt dann erst den Schalter, um die Falle passieren zu können. Nachdem Ihr den Abschnitt durchlaufen habt, geht Ihr zurück zum Wand-schalter, welcher nun den Weg zu den Äxten freigibt. Das Beseitigen der zerstörbaren Steine



ist nicht ganz einfach, aber Ausdauer wird letztendlich belohnt.

Vierter Endgegner

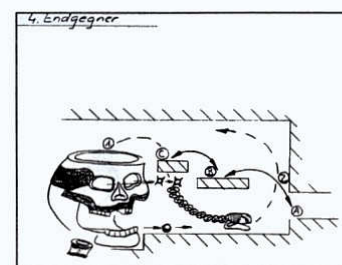
Bekämpft ihn von Position A aus. Verläßt die Schlange den Schädel (Pos.1), springt über B nach C. Passiert sie die rechte Raumwand (Pos.2), macht Euch auf den Weg zurück nach A und setzt die Bekämpfung fort.

Die **Paßwörter** der Levels sind wie folgt:

Temple SD1

Labyrinth MGB

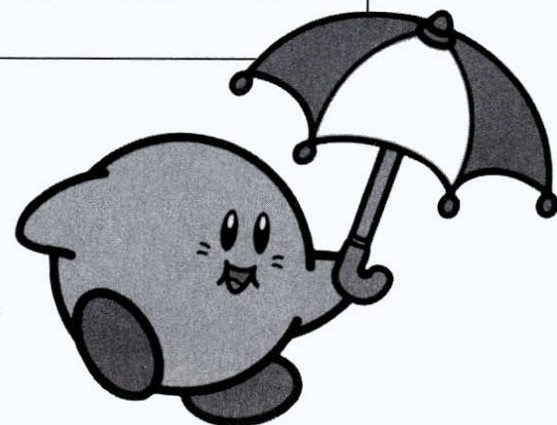
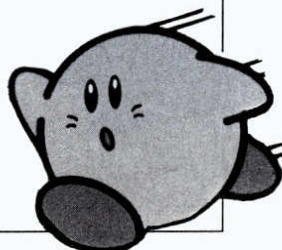
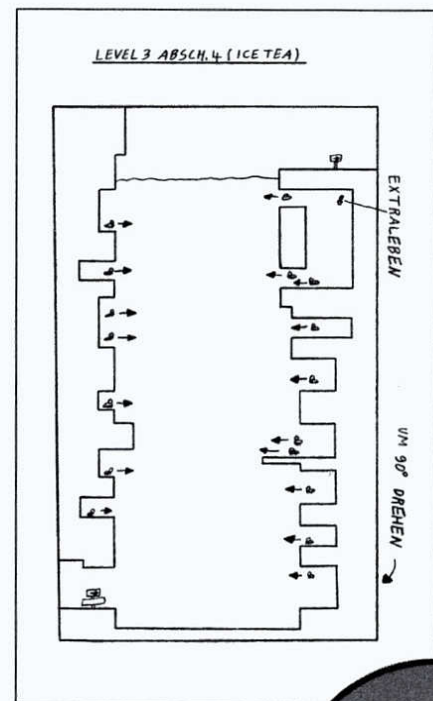
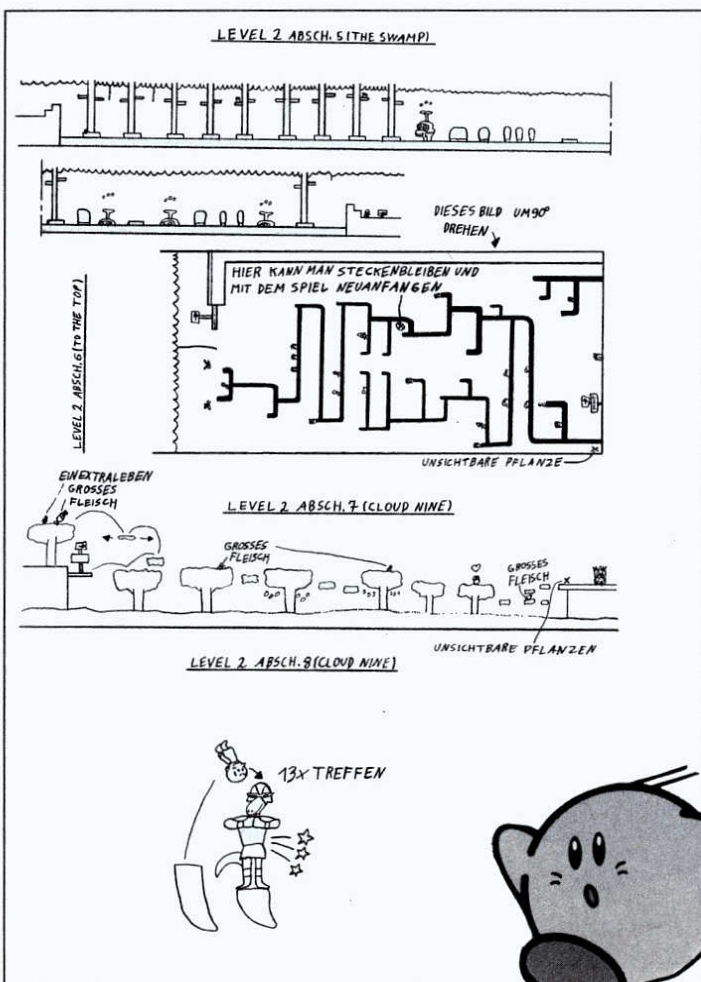
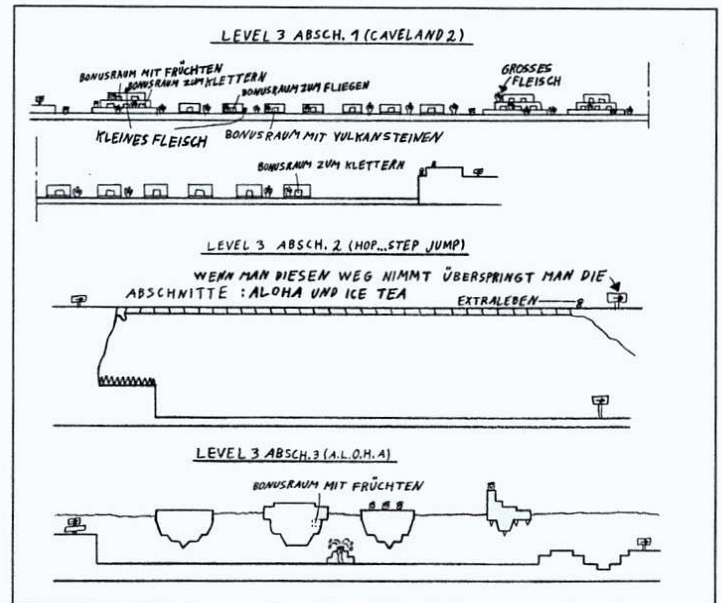
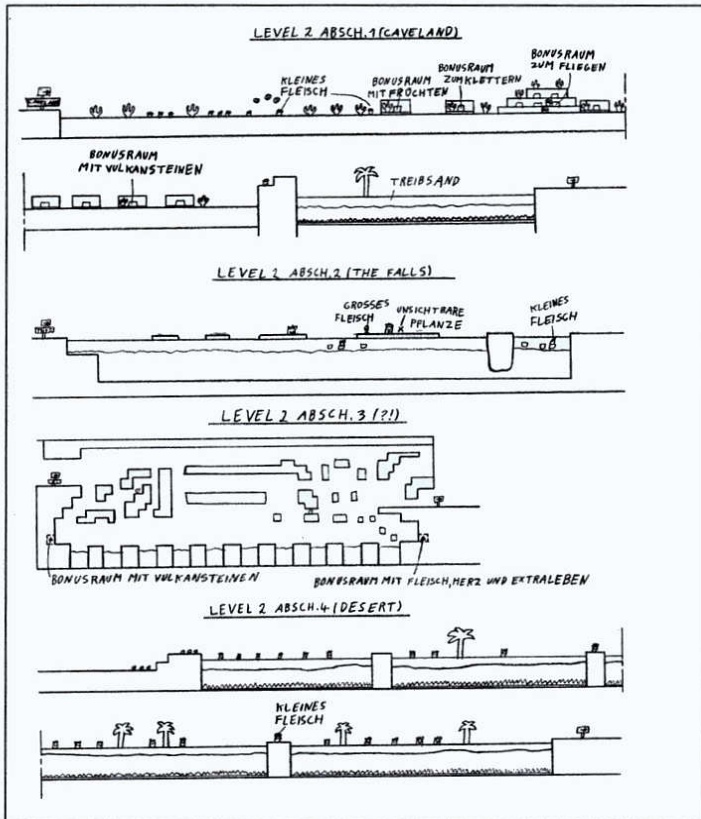
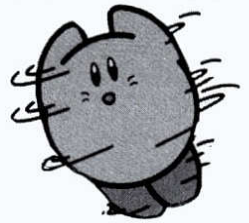
Underworld BMH

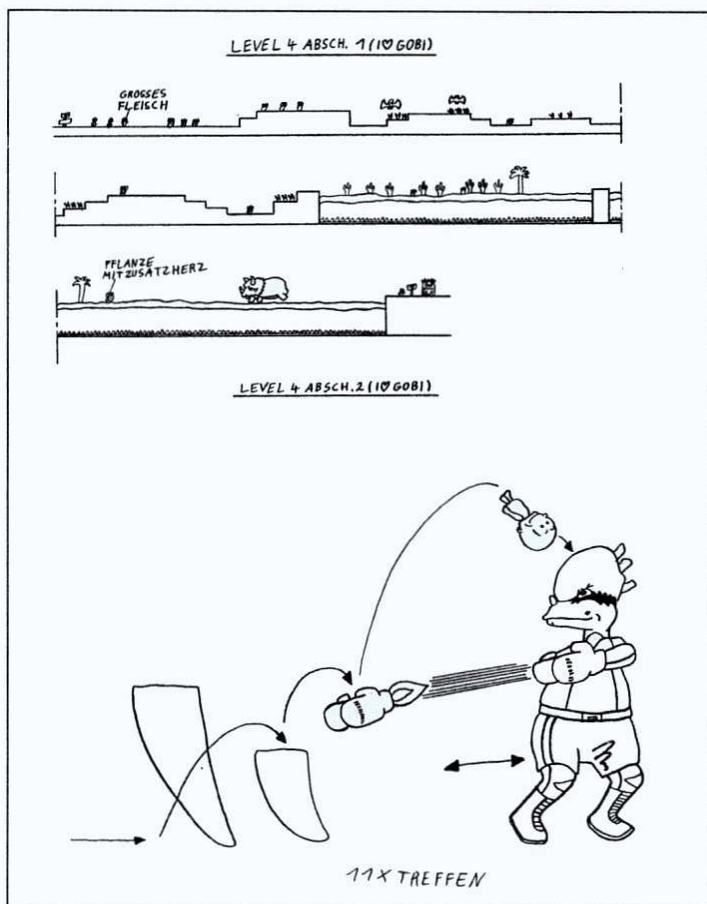
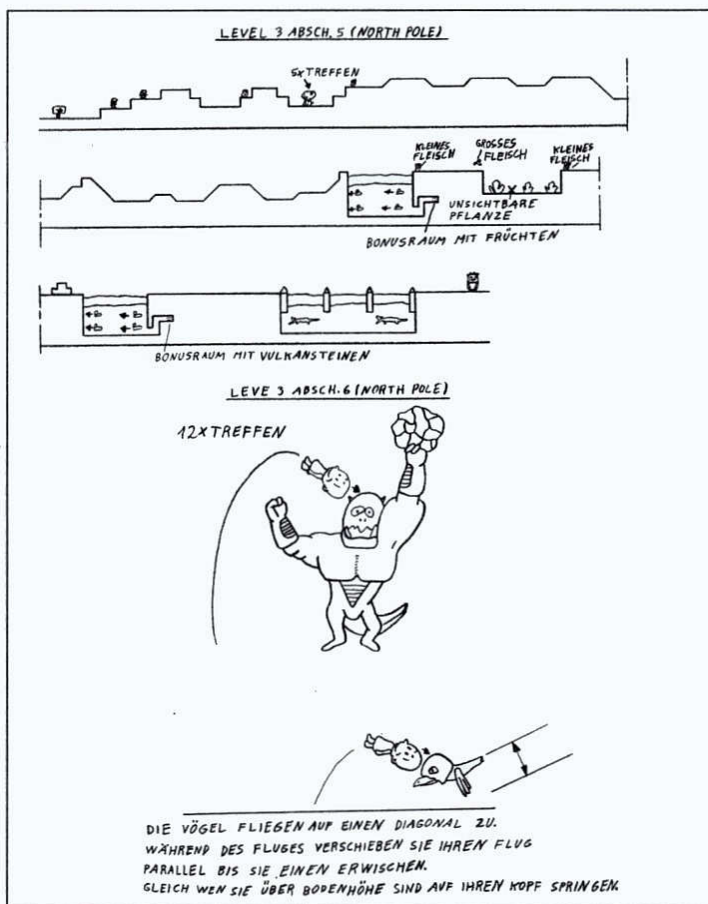


INTERFACE

B.C. Kid
(Game Boy)

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch die Fortsetzung
des umfangreichen Kartenwerkes von Robert Coric aus Berlin.





TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

SUPER NES

Lethal Weapon (US)	89,-
Clue (US)	89,-
Monopoly (US)	89,-
F-Zero (DT)	89,-
Exhaust Heat (DT)	89,-
Space Football (US)	99,-
Desert Strike (DT)	109,-
Harley Humongus (US)	109,-
WarpSpeed (US)	109,-
Dino City (DT)	109,-
Gods (US)	109,-
Firepower (US)	109,-
Hit the Ice (US)	109,-
Bubsy (US)	a.A.
Lost Vikings (US)	149,-
Shadow Run	a.A.
Final Fight 2 (US)	a.A.
S. Ninja Boy (US)	a.A.
Royal Rumble (US)	a.A.

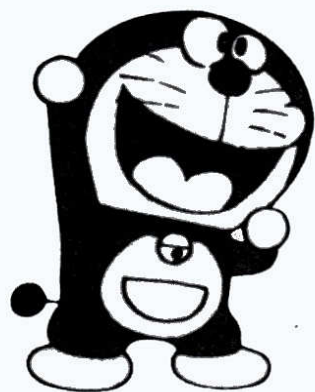
MEGADRIIVE

Mickey Mouse (JP)	49,-
Death Duel (US)	59,-
Aquatic Games (US)	59,-
Cadash (US)	69,-
Krustys Funhouse (US)	79,-
Batman (DT)	79,-
Zero Wing (DT)	79,-
Chakan (US)	79,-
Batman Returns (US)	79,-
WWF Wrestlemania (US)	79,-
Bio Hazard (DT)	79,-
Greendog (DT)	79,-
Indiana Jones (US)	79,-
Shining Force (US)	a.A.
Jungle Strike (US)	a.A.
Cool Spot (DT)	119,-
Mig 29	a.A.
Amazing Tennis	119,-
Summer Challenge (US)	119,-

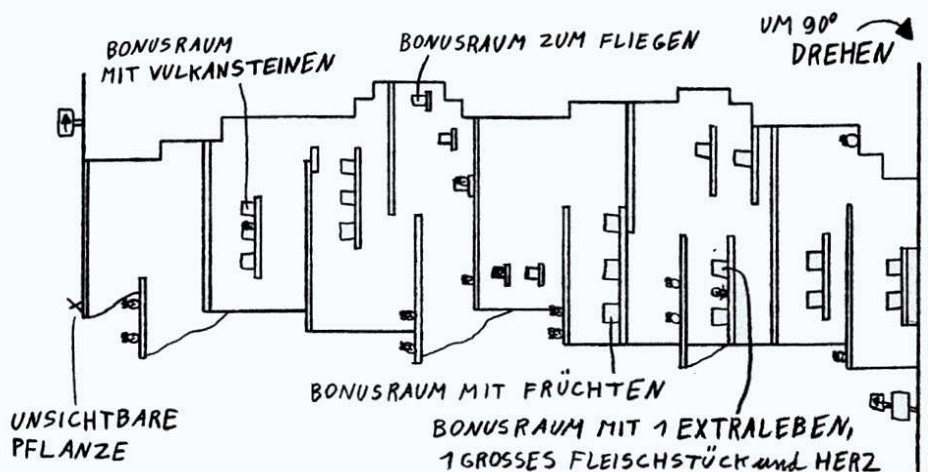


TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

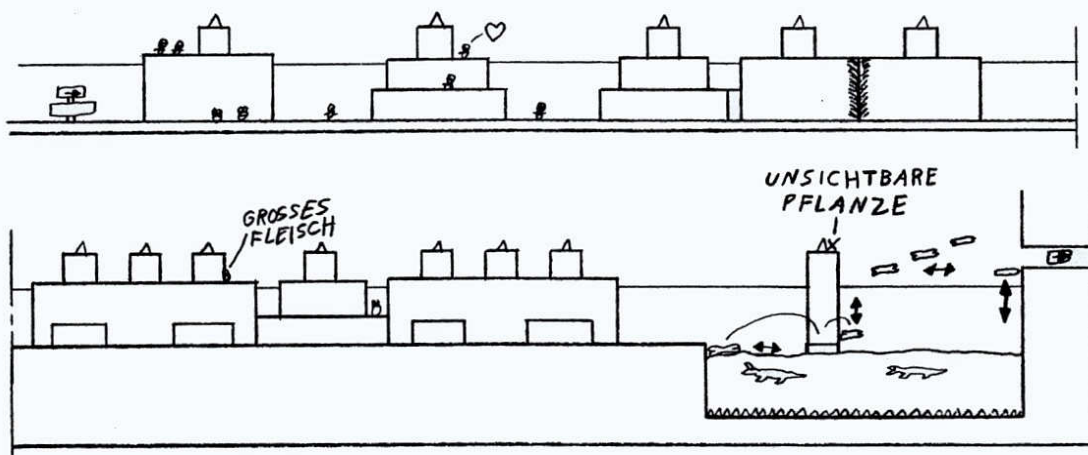
TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM
 Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)



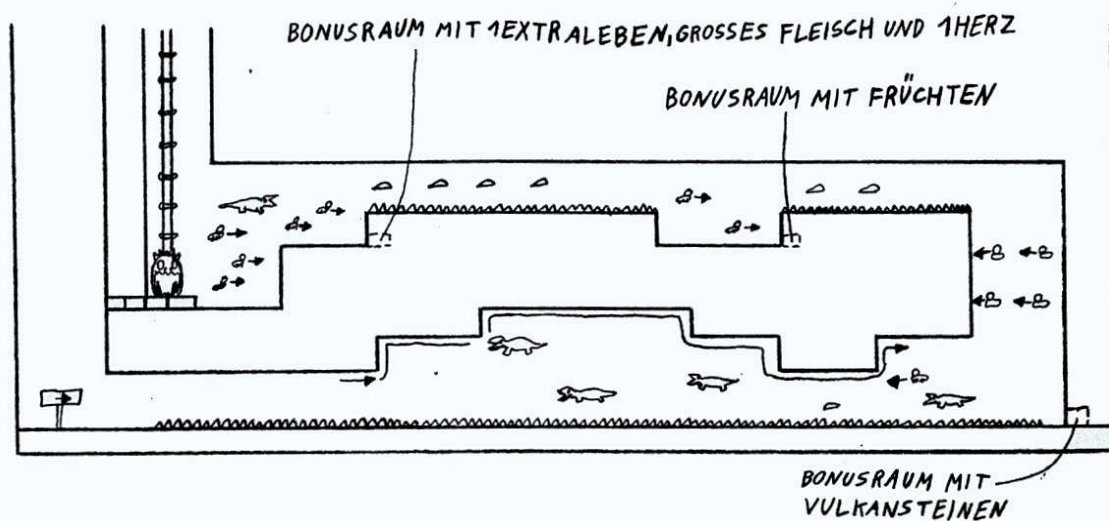
LEVEL 5 ABSCH. 1 (SIEGE)



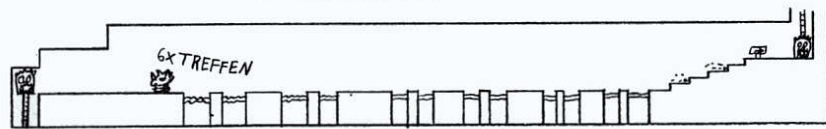
LEVEL 5 ABSCH. 2 (THE CASTLE)



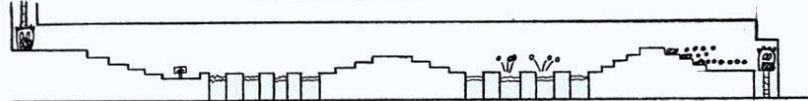
LEVEL 5 ABSCH. 3 (HOLD YA BREATH)



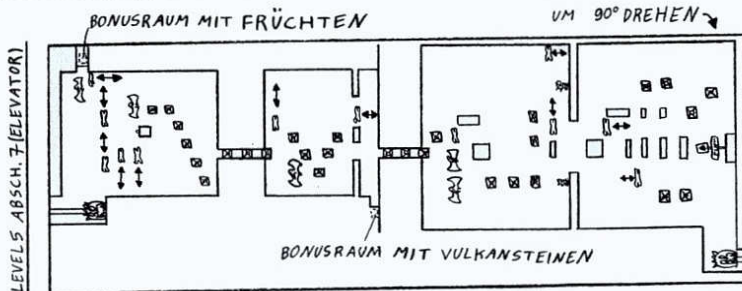
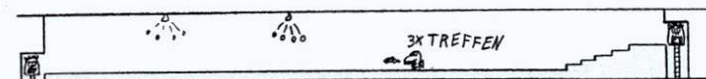
LEVEL 5 ABSCH. 4



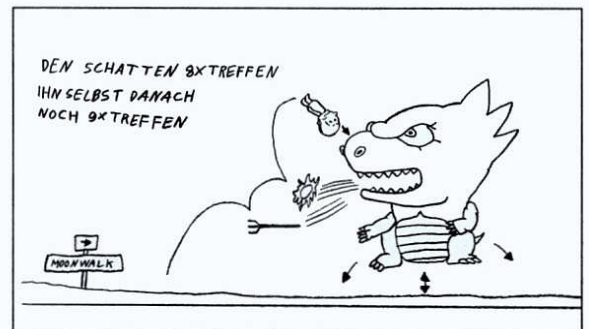
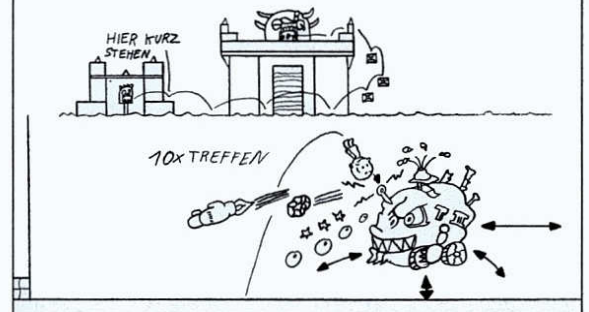
LEVEL 5 ABSCH. 5



LEVEL 5 ABSCH. 6



LEVEL 5 ABSCH. 8



VASTLIGHT

WE "DRIVE" HARDER TO BRING YOU THE "MAGIC" DIRECT FROM THE "FRONT" OF THE "FAREAST"-CONTACT, US WHETHER YOU'RE A "DOCTOR, A "BOXER", A "FIGHTER" OR SIMPLY "WILD". WE WILL SOON HAVE A BULLETIN BOARD FOR THE COOLEST SFC USERS! 6758021 IS CURRENTLY A FOX MODEM LINE BUT WILL BECOME THE NEW BBS LINE!

FOR ALL YOUR ADD ONS ETC!

LATEST UP-TO-DATE PRICE LIST WITH NEWS DM 10,00

PC E SF2 CHAMPION EDITION	DM 166,00
PC E 6-BUTTON JOYPAD	DM 77,00
SFC STREET FIGHTER II TURBO	DM 189,00
SFC FORTRESS OF FURY	DM 100,00
SFC FINAL FIGHT 2	DM 145,00
SFC SUPER BOMBERMAN	DM 145,00
SFC 4 PLAYER TAP	DM 55,00
ACTION REPLAY (NOT EUROPEAN)	
& GOLDFINGER CODES (OVER 200)	DM 25,00
SMS 3201 VERSION 2.2	DM 335,00
VERSION Q	DM 335,00
SMS3201 24 MBIT DRAM BOARD	DM 66,00
VERSION Q 24 MBIT DRAM BOARD	DM 66,00
DOCTOR-NG 138 MBIT SYSTEM	DM 1850,00

METHOD OF PAYMENT

We have an easy & efficient way for you to make payments. No bank charges & no bank transfer delays. Simply go to your nearest Deutsche Bank and make a transfer to our bank in Germany. Send or fax the Slip over to us with your order.

**Empfänger: Lee, King Lok, Konto-Nr. 8250912;
Bank: Deutsche Bank, München; BLZ: 70070010**

DELIVERY

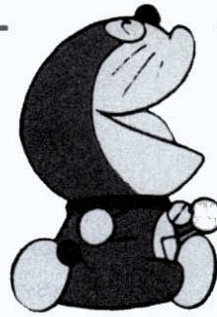
Normal post takes 6 days or we can ship to you by UPS or Federal Express freight collect.

**VASTLIGHT, SHOP B, 1 A MEI WAH BUILDING, 18 WAN TAU ST,
TAI PO, NT, HONG KONG**

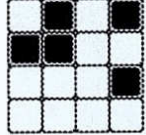
TEL.: 00852-6506509/6758751, FAX: 00852-6757919/6758021

Royal Conquest (Super Nintendo)

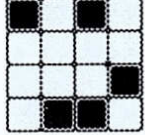
Ein Blaublütler scheint der glorreichen Vergangenheit des Adels nachzutrauern: Ralph Graf v. Schachwitz erspielte für Euch alle Level der königlichen Lemmings



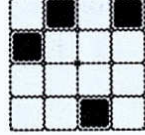
Bombman



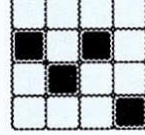
Knight Shieldman



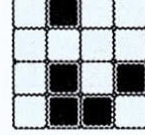
Builder



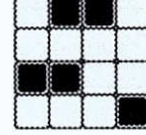
Wizard Shieldman



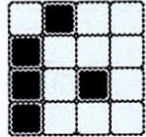
Archer Bombman



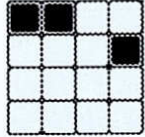
Archer Bombman Knight Shieldman



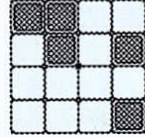
Archer Bombman Knight Shieldman Builder



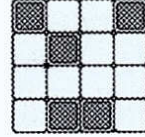
All Army



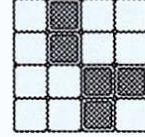
High Castle



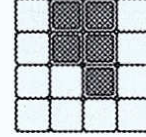
Grand Castle



Twin Towers Castle



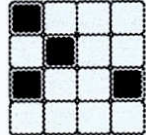
Killing Monster



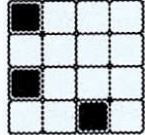
Underworld:

Sky World:

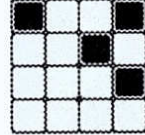
Goblin Underworld



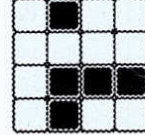
Into The Dark



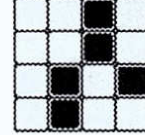
Fight A Day



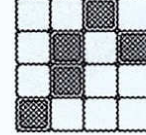
Battle Cry



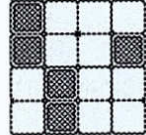
Goblin Steam Hammer



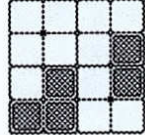
Cloud Palace



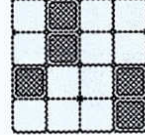
Evil Wizard



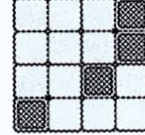
Battle Of Life



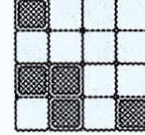
Forced March



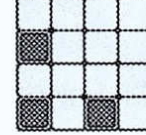
Labyrinth Of Death



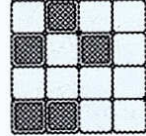
Wizard Of The Darkness



Dominion



Demon Overlord



Schützt Euren König:
Baut am Anfang des Levels neben dem Zeit eine Holzwand und platziert den Regenten obendrauf. Er ist so vor Beholdern und anderen Kriechgetier geschützt.
In den meisten Levels empfiehlt es sich, den Bauern auf vier Mann zu beschränken. Den fünften und letzten Arbeiter erwischt's meist sowieso durch Feuer oder Absturz.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungs-Tricks, die auf dem Joypad-bewegungs-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Ecco The Dolphin (Mega Drive)

Christian Schlager aus Untersulmetingen verrät Euch, wie Ihr Euren "Flipper" unverwundbar macht: Drückt im Paßwort-Bildschirm Start-Taste und die Knöpfe A, B und C gleichzeitig bis der Levelanfang erscheint. Ecco ist noch nicht zu sehen, aber Lebens- und Luftanzeige sollten nun senkrecht stehen. Drückt jetzt Start und spielt los. Außer dem Alien-Endgegner kann niemand Ecco besiegen.

Testdrive 2 (Super Nintendo)

Daß im Land von Frau Antje nicht nur Käse-Räder rollen, macht Euch Harold Vrenhen aus Valkenswaard, Holland, mit seinem heißen Cheat klar: Drückt während Ihr beschleunigt auf dem zweiten Joypad die L- und R-Taste gleichzeitig. Laßt los und Ihr könnt die Parameter Eures Flitzers wie folgt verändern: Setzt alles auf Maximum und schon habt Ihr den Renner mit Höchstgeschwindigkeit 211!

Autoshift	0-1
Car Height	60-120
Drag Coeff.	600-899
Accel. Coeff.	200-499
Brake Coeff.	150-399
Max. G. Force	7000-9999
Scrub Rate	0-30

Alien 3 (Mega Drive)

Martin Kuhaupt aus Ehningen weiß, wie Ihr zur freien Levelanwahl gelangt: Im Optionsmenü gebt Ihr mit den zweiten Joypad Folgendes ein: C, Oben, Rechts, Unten, Links, A, Rechts und Unten. Spielt mit Joypad 1 los und drückt während des Spiels Start und C, A und B. Ein grünes Aufblitzen des Bildschirms zeigt Euch an, daß der Cheat aktiv ist.

Drückt jetzt erneut Start und Ihr könnt in einem beliebigen Level einsteigen.

Terminator 2 (Mega Drive)

Um Euch die furiose Ballerei mit Arnie zu erleichtern, sagt Euch Sebastian Weigelt aus Frankfurt, wie Ihr auch hier an die freie Levelwahl kommt. Sobald das Titelbild erscheint, gebt Ihr die Tastenkombination Oben, Unten, Links, Rechts ein. Nachdem Arnie Laut gegeben hat, seid Ihr im Cheat-Modus. Drückt nun A,B,C und Start und wechselt den Level nach Belieben.

Cobra Command (Mega CD)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim hat die Silberling-Konsole und zeigt Helikopter-Piloten schon jetzt, wie's in Pension aussehen wird. Alle, die zu faul sind, die Level in ihrer Reihenfolge durchzuspielen, sollten im Titelbild folgende Kombination eingeben: Oben, Links, Rechts, Rechts, Oben. Jetzt kann man in jedem gewünschten Level starten. Bei Spielbeginn erscheint der "Stage 1"-Bildschirm. Hier müßt Ihr nur noch das Steuerkreuz nach rechts drücken, um Euer Startlevel auszuwählen. Ganz faule Subjekte drücken einfach Start sobald die Action beginnt und erhalten dafür die Meldung "Stage Cleared".

Code geknackt

7 äglichen er- strecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir zuschickt.

Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Wer trotz Lösungen und Tips vielfältigster Art noch immer problemgeplagt aufschreit, für den kommen die Paßwörter von Melanie Isleif aus Hannover gerade richtig.

1	ZYGD	DLDL
	DLDD	LDL
2	NRKL	LDLL
	DLGL	LLLD
3	XMBL	LDLL
	DLKD	DLDL
4	QBBG	LDDL
	LLBL	LLLL
5	TMBK	DLLD
	LLBG	LDLD
6	GVBB	LDLD
	DDBK	DDDD
7	JVBB	PLDD
	DLBB	DDDD
8	YBBB	MLLD
	LDBB	PLLL
9	HMBB	TLDD
	LLBB	MDDL
10	KRBB	TGLD

LDBB	TLLL	LLNG
11	PRBB	TKDL
	LLBB	TGLL
12	XMBB	TZDD
	DDBB	TKDL
13	BHBB	TZGD
	LLBB	TZLL
14	TRBB	TZKD
	LDBB	TZGL
15	GZBB	TZZL
	DDBB	TZKL
16	ZNBB	TZZG
	DDBB	TZZD
17	NZBB	TZZK
	LDBB	TZZG
18	YZBB	TZZB
	DLBB	TZZK
19	GZBB	TZZW
	DDBB	TZZB
20	GXBB	TZZW
	GDBB	TZZW
21	PXBB	TZZW
	KDBB	TZZQ
22	XTBB	TZZQ
	ZLBB	TZZW
23	YQBB	TZZW
	ZGBB	TZZW
24	MQBB	TZZQ
	ZKBB	TZZW

B.O.B. (Super Nintendo)

Und gleich nochmal Nils; diesmal hilft er Robotern in Nöten mit den kompletten Codes für das PAL-Modul.

171085	462893
950745	583172
472149	743690
672451	103928
272578	144895
652074	775092
265648	481376

Wing Commander (Super Nintendo)

Major Daniel Plischka (Callsign "Starfox") aus Bad Ems ist zurück aus der Zukunft und hat Euch etwas mitgebracht:

Code	System	Rang	Kills	Orden
JQCCMHBCGW	Mc Auliffe	2nd Lnt.	8	1
JHCWFDXMH0 (Null)	Gimle	1st Lnt.	22	1
DGDKCZYM7W	Dakota	Cptn.	39	2
JRNFMXYBBH	Kurasawa	Maj.	68	2
DHNO(Null)RXVLMC	Venice	Maj.	98	3

Super Strike Eagle (Super Nintendo)

Nils Widmer aus Gebenstorf hat mal kurz die Gurte gelöst, um Euch alle Paßwörter für den Adler von Microprose dazulassen. Die Codes sind für die US-Version.

2	G76FD67H
3	OF2HD6F7
4	25GG02HB
5	D92D4395
6	006D83FD
7	002DD3FD
8	006F055C
9	002F455C



Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Ecco The Dolphin

Noch ein paar hilfreiche Cheats von Florian Schupp aus Schongau zu diesem wirklich happigen Spiel.

Gebt im Paßwortscreens mal "Dolphin" rückwärts mit noch einem "S" hintendran, also NIH-PLODS ein. Eine unbegrenzte Anzahl von Leben steht Euch nun zur Verfügung. Die Level könnt Ihr folgendermaßen anwählen: Gebt als Paßwort PLEA-SE, gefolgt von einem dieser Buchstabenpaare ein:

EE	Ice Zone
RR	Cold Water
FF	Island Zone
GG	Pterandon Pond
HH	City Of Forever
II	Under Caves
KK	Depp City
OO	Last Fight
QQ	Origin Beach
UU	Marble Sea
WW	Open Ocean
ZZ	Ridge Water



Zelda 3 (Super Nintendo)

Christian Brauner aus Zirndorf ist Meister des Goldenen Schwertes (Stufe 4). Um ihm nachzueifern, befolgt seinen Tip: Begebt Euch in die Schattenwelt zum Brunnen der Wunder. Werft Euer gehärtetes Schwert (Stufe 3) hinein. Postwendend erhaltet Ihr dafür das Goldene Schwert

Starfox (Super Nintendo)

Bernhard Tiefenthaler aus Germering und Chris Bräuer aus Velburg kennen tolle Kniffe für den FX-Überflieger.

Um in den Genuß des Geheimlevels "Out of this Dimension" zu gelangen, müßt Ihr im dritten Schwierigkeitsgrad (Level 3, Stage 2) den zweiten großen Meteoriten beballern, was das Zeug hält. Wenn er explodiert, erscheint ein Ei, aus dem wiederum ein Vögelein schlüpft. Begebt Euer Schiff auf vollen Kollisionskurs mit dem Vogel. Gelingt Euch der Zusammenstoß, öffnet sich das Tor zur Dimension des Bosses "Der Einar-mige Bandit".

Im Continue-Auswahl-Screen könnt Ihr mit dem Schiff malen. Das Steuerkreuz dreht, L und R zoomen, X stoppt und A malt.

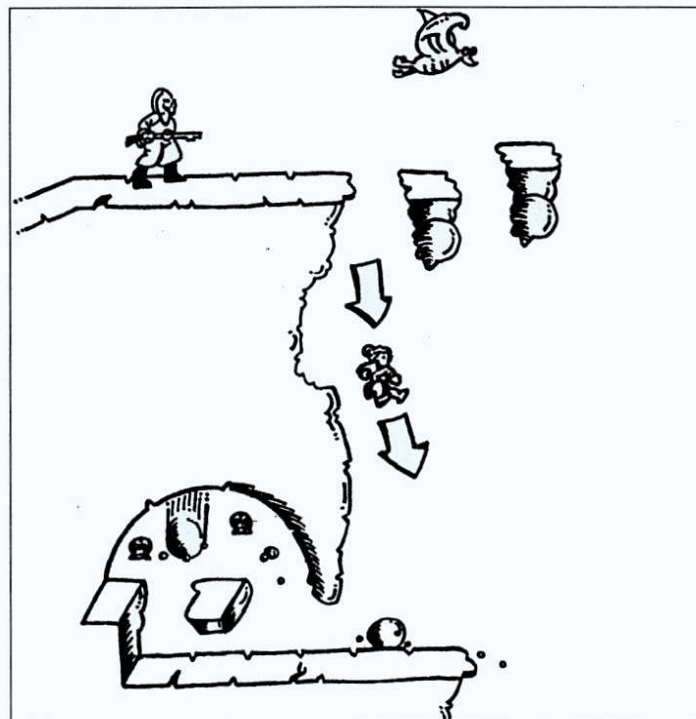


Super Star Wars (Super Nintendo)

B. Becker (nein, nicht Bobo, sondern Björn) aus Rottenburg-Wendelsheim ist ein vitaler Bursche. Er kann Euch 98 Leben verschaffen.

Stürzt Euch im 5.Level vor der zweiten Stelle, an der Ihr mühsam von Plattform zu Plattform springen müßt, die Schlucht hinunter. Haltet Euch dabei nahe an der Felswand. Ihr werdet sicher auf einem Felsvorsprung

landen und links in eine Höhle gelangen, in der Euch 6 bis 7 Extraleben erwarten. Holt sie Euch und stürzt Euch danach wieder in die Schlucht. Ein Leben verliert Ihr dabei, doch diesen Vorgang dürft Ihr wiederholen bis Ihr 98 Leben habt (siehe Skizze).



Super Mario Land 2 (Game Boy)

Wenn Ihr wissen wollt, wie es bei Mario im Keller aussieht, zieht Matthias Gramm aus Bad Rappenau zu Rate:

Bei einer Welt, die Ihr schon durchgezockt habt, müßt Ihr in eine lange Röhre runter und auf halbem Weg in der Röhre Start drücken. Mit Select verlaßt Ihr dann den Level. Wenn Ihr nun wieder eine beliebige Welt auswählt, werdet Ihr eine Überraschung erleben. Jeder Level hat seine Eigenheiten und Überraschungen parat.

Meinungsmache

Wir wollen's wissen: Eure Meinung ist gefragt. Was findet Ihr toll an VIDEO GAMES, was soll- te unbedingt geändert werden? Wer seine Meinung abgibt, hilft mit, daß VIDEO GAMES auch in Zukunft so viel wie möglich fürs Geld bietet und trotzdem erschwinglich bleibt – und Ihr könnt ganz nebenbei ein prima "Honorar" gewinnen.

Tagtäglich geistert uns Schreiberlingen die Frage durch den Kopf, ob wir das Heft auch so gestalten, wie Ihr das wünscht. Und wer könnte besser über unsere Leser Bescheid wissen, als die Leser selber? Greift also zum Griffel und macht ein paar Kreuzchen auf den folgen- den Seiten. Als kleine Entschä- digung für die Mühe nehmen alle Einsender an einem Ge- winnspiel teil, in dem wir ein Pa- ket von fünf Modulen für Eure Wunschkonsole verlosen (Neo Geo ausgeschlossen). Jetzt könnt Ihr schon mal den Kuli

spitzen oder die Feder ins Tin- tenfaß tunken. Wer die Umfrage- Seiten nicht aus seinem kostba- ren Exemplar rupfen will (schnief), kann sie natürlich auch fotokopieren (oder gleich eine zweite Video Games kau- fen). Die säuberlich ausgepin- selten Fragen schickt Ihr an:

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Umfrage '93
Postfach 13 04
85531 Haar**

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der **31. Juli 1993**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wenn Du Chefredakteur wärst, würdest Du die Aufteilung der Themen ändern?

	mehr	gleich viel	weniger
Game-Boy-Tests	01 ☐	☐	☐
Game-Gear-Tests	02 ☐	☐	☐
Lynx-Tests	03 ☐	☐	☐
Master-System-Tests	04 ☐	☐	☐
Mega-Drive-Tests	05 ☐	☐	☐
NES-Tests	06 ☐	☐	☐
Super-NES-Tests	07 ☐	☐	☐
Artikel über bestimmte Spielegenres	08 ☐	☐	☐
Spielautomatentests	09 ☐	☐	☐
Engine Ereignisse	10 ☐	☐	☐
Neo Geo	11 ☐	☐	☐
Firmenporträts	12 ☐	☐	☐
Hitparaden	13 ☐	☐	☐
Interviews	14 ☐	☐	☐
Leserbriefe	15 ☐	☐	☐
Marktübersichten	16 ☐	☐	☐
Messeberichte	17 ☐	☐	☐
Neuigkeiten aus der Redaktion	18 ☐	☐	☐
Rat & Tat/ Technische Infos	19 ☐	☐	☐
Schwerpunkte zu Hardware und Zubehör	20 ☐	☐	☐
Tests von neuen Videospielsystemen	21 ☐	☐	☐
Spieletips & Tricks	22 ☐	☐	☐
Vorabberichte zu neuen Spielen	23 ☐	☐	☐
Wettbewerbe	24 ☐	☐	☐

2. Wir würden gerne wissen, welches Videospielsystem Du besitzt und welches Du Dir kaufen möchtest

System	besitze ich	will ich kaufen
Atari 7800	01 ☐	☐
Atari Lynx	02 ☐	☐
Atari VCS 2600	03 ☐	☐
Game Boy	04 ☐	☐
Game Gear	05 ☐	☐
Neo Geo	06 ☐	☐
NES	07 ☐	☐
Super NES	08 ☐	☐
PC-Engine	09 ☐	☐
PC-Engine GT (Handheld)	10 ☐	☐
Sega Mega Drive	11 ☐	☐
Sega Mega CD	12 ☐	☐
Master System	13 ☐	☐
Sonstiges, und zwar:		

3. Uns interessiert, wie lange Du schon zur Videospiel-Szene gehörst

Ich besitze noch gar keine Konsole	01 ☐
Weniger als 3 Monate	02 ☐
3 Monate bis 1/2 Jahr	03 ☐
1/2 bis 1 Jahr	04 ☐
1 bis 1 1/2 Jahre	05 ☐
1 1/2 bis 2 Jahre	06 ☐
2 bis 3 Jahre	07 ☐
Über 3 Jahre	08 ☐

4. Wir würden gerne, wie gut Du mit Modulen bestückt bist.

ich besitze _____ Spiele

5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Dir die Anzeigen in der VIDEO GAMES, Dich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

Immer	01 ☐	Selten	03 ☐
Meistens	02 ☐	Nie	04 ☐

6. Wie viele Stunden pro Woche verbringst Du in etwa mit Videospielen?

Bis zu 1 Stunde	01 ☐	6 bis 12 Stunden	04 ☐
1 bis 2 Stunden	02 ☐	Mehr als 12 Stunden	05 ☐
2 bis 6 Stunden	03 ☐		

7. Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, im Bereich Videospiele ein?

Anfänger ohne Vorkenntnisse	01 ☐
Einsteiger mit Grundkenntnissen	02 ☐
Fortgeschrittener	03 ☐
Profi	04 ☐

8. Wo kaufst Du Deine Videospielemodule am liebsten?

	oft	ab und zu	nie
Computerladen	01 ☐	☐	☐
Kaufhaus	02 ☐	☐	☐
Spielwarengeschäft	03 ☐	☐	☐
Versandhandel	04 ☐	☐	☐
Videospiele-Fachgeschäft	05 ☐	☐	☐
Eigenimport	06 ☐	☐	☐

9. Wie ist Deine Meinung zu VIDEO GAMES?

	sehr	geht so	kaum
aktuell	01 ☐	☐	☐
hilfreich	02 ☐	☐	☐
informativ	03 ☐	☐	☐
kompetent	04 ☐	☐	☐
kritisch	05 ☐	☐	☐
preiswert	06 ☐	☐	☐
sachlich	07 ☐	☐	☐
übersichtlich	08 ☐	☐	☐
unterhaltsam	09 ☐	☐	☐
unverzichtbar	10 ☐	☐	☐
verständlich	11 ☐	☐	☐

10. Wie findest Du unsere "Schreibe"?

01 ☐ gut 02 ☐ zu flappig 03 ☐ zu trocken

11. Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der VIDEO GAMES?

01 ☐ super 02 ☐ chaotisch 03 ☐ langweilig

12. Dürften wir wissen, was Du außer Videospielen sonst noch mit Deiner Freizeit anstellst?

Brettspiele	01 ☐
Comics	02 ☐
DFÜ/Modem-Spiele	03 ☐
Kino	04 ☐
Lesen	05 ☐
Musik	06 ☐
Postspiele (PBM)	07 ☐
Programmieren	08 ☐
Science-Fiction/Fantasy	09 ☐
Spielautomaten	10 ☐
Sport	11 ☐
Video	12 ☐
Sonstiges, und zwar:	13 ☐

13. Wir würden gerne wissen, wie sehr Dich die verschiedenen Spielegenres interessieren.

	sehr	ein wenig	gar nicht
Action- und Ballerspiele	01 ☐	☐	☐
Action-Adventures	02 ☐	☐	☐
Adventures/Abenteuerspiele	03 ☐	☐	☐
Denk- und Logikspiele	04 ☐	☐	☐
Geschicklichkeitsspiele	05 ☐	☐	☐
Rollenspiele	06 ☐	☐	☐
Schach	07 ☐	☐	☐
Simulationen	08 ☐	☐	☐
Sportspiele	09 ☐	☐	☐
Strategiespiele	10 ☐	☐	☐

14. Jetzt würden wir gerne noch ein wenig über Dich selbst erfahren

1 männlich 01 ☐ 2 weiblich 02 ☐

Alter

6 bis 10 Jahre	01 ☐	25 bis 29 Jahre	06 ☐
11 bis 13 Jahre	02 ☐	30 bis 39 Jahre	07 ☐
14 bis 16 Jahre	03 ☐	40 bis 49 Jahre	08 ☐
17 bis 19 Jahre	04 ☐	50 Jahre und älter	09 ☐
20 bis 24 Jahre	05 ☐		

15. Wie viele Personen, Du eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Dein Exemplar der VIDEO GAMES?

Mein Heft gehört nur mir	01 ☐
Zwei Personen	02 ☐
Drei Personen	03 ☐
Vier Personen	04 ☐
Fünf und mehr Personen	05 ☐

16. Wieviel Mark gibst Du schätzungsweise im Monat für Module aus?

0 bis 30	01 ☐	121 bis 160	05 ☐
31 bis 60	02 ☐	161 bis 200	06 ☐
61 bis 90	03 ☐	Über 200	07 ☐
91 bis 120	04 ☐		

17. Wieviel Mark gibst Du im Monat für Spielezeitschriften aus?

Informiere mich meist kostenlos	01 ☐
Unter 10	02 ☐
10 bis 20	03 ☐
21 bis 40	04 ☐
Über 40	05 ☐

18. Wir würden gerne wissen, wie Du erstmals über VIDEO GAMES gestolpert bist

Auslage am Kiosk	01 ☐
Empfehlung durch Freunde/ Bekannte	02 ☐
Werbung in POWER PLAY	03 ☐
Werbung in einer anderen Zeitschrift	04 ☐
Sonstiges, und zwar:	

19. Wo drückst Du die Schulbank oder auf welcher Schule warst Du?

Volksschule, Hauptschule	01 ☐	Hochschulreife, Abitur	03 ☐
Weiterführende Schule	02 ☐	Studium	04 ☐

20. Welche Zeitschriften kennst Du, liest Du bzw. kaufst Du selbst? Bitte nenne Deine drei Favoriten:

Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Neue PLZ: _____

Ort: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: _____

Alle Wertungen sind schon da

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielbewertungen früherer VIDEO-GAMES-Ausgaben findet.

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Attus	2/92
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blastar Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	6/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Mega Man 3	Capcom	6/93
72	Megalit	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
80	Pyramids of Ra	Matchbox	6/93
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammy	1/93
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battletoads	Tradewest	6/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
83	Klax	Tengen	2/93
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	6/93
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europa	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Poplits	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	Shinobi 2	Sega	2/93
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
75	Dinolympics	Atari	5/93
70	Dracula	Atari	5/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	Klax	Domark	8/92
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lemmings	Probe	1/93
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
64	Rainbow Islands	Taito/Sega	6/93
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93

FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Desert Strike dt.	99,90
John Madden Football '93 dt.	119,90
Battletoads US	129,90
Another World dt.	119,90
B.O.B. dt.	119,90
Tecmo Super NBA Basketball US	129,90
Final Fight 2	149,90
King Arthur's World dt.	129,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury US	129,90
Wrestlemania 2 - Royal Rumble	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Mechwarrior US	129,90
Super Turrican	129,90
Taz Mania US	129,90
PGA Tour Golf dt.	119,90

SUPER WILDCARD BACKUP SYSTEM 699,90 für Super Nintendo

Und vieles mehr zu Superpreisen!

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	669,90
Super SideKicks	359,90
Fatal Fury II	379,90

SEGA MEGA DRIVE

Another World dt.	109,90
Flashback dt.	109,90
Bubsy	109,90
PGA Tour Golf 2 US	119,90

Umbau der MEGA-DRIVE-Konsole

auf 50/60 Hz inklusive Schaller US/JAP Chip	60,00
---	-------

Keine Probleme mehr mit Importspielen!

- Rechtliche Vorschriften beachten!
- Wer gegen geltende Vorschriften
- und Gesetze verstößt, kann
- strafrechtlich verfolgt werden.

! Jetzt anrufen, denn jeder 888. Besteller bekommt 888 DM !

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 10 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

Bestellannahme: Montag - Samstag 10 - 22 Uhr

FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

Weitere Filialen finden Sie in: 42697 Solingen 42275 Wuppertal
Lennestr. 8 Höhe 20
Tel. 02 12/7 09 10 Tel. 02 02/57 23 71

ZAPP G.A.M.E.S

**ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 061 31/23 04 92
Fax 061 31/23 04 93**



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR**

Laden und Versand

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!**

SUPER NES

Lost Vikings	139,-
Bubsy	139,-
Mechwarrior	139,-
Congos Caper	129,-
Super Ninja Boys	129,-
Shadow Run	149,-
Alien 3 dt.	139,-
Royal Rumble dt.	149,-
Tazmania	a.A.
Spellcraft	a.A.
Equinox	a.A.
Turrican	a.A.
Final Fight 2	149,-
Bomberman	149,-

TURBO DUO/GRAFX/EXPRESS

Duo inkl. 7 Spiele	339,-
Turbo Express	129,-
Crest of Wolf	119,-
Buster Bros.	a.A.
Colton	a.A.
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-
Lords of Thunder	129,-
PC Kid 3	129,-
Streetfighter II	a.A.
Champion Edition (20 M)	a.A.

MEGA DRIVE

Flashback	129,-
Another World	119,-
Global Gladiators	119,-
Summer Challenge	119,-
Musha Aleste	119,-
X-Men (RGB)	129,-
Cool Spot (RGB)	119,-
Streetfighter Ch.	a.A.
Shining Force	a.A.
Shinobi 3	a.A.

**Megadrive-Umbau 50/80 Hz
US/Jap Chip**

60,-

Sega CD US inkl. Umbau

779,-

CDX-Adapter

119,-

Batman Returns

119,-

Time Gal

a.A.

Dracula

a.A.

Golden Axe 3

a.A.

Silpheed

a.A.

NEO GEO

World Heroes 2

389,-

View Point

549,-

Samurai Showdown

a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geol

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp.
Batman 33,-	Rygar 70,-	Japan Adapter 20,-	Chooniki 109,-
R-Type 33,-	Probotector II 90,-	Joypad (Turbo) 29,-	Cotton 109,-
Castlevania 33,-	Turbo Racing 98,-	Japan CDs ab 75,-	Gradius 2 105,-
Metroid II 40,-	Turtles II u.v.m. 110,-	Tiny Toon 95,-	Wind of Thunder 105,-
Turtles II 50,-		Streets Rage 2 85,-	Bomberman 93 105,-
Prince of Persia 50,-		Terminator II 80,-	PC-Kid III 105,-
Super Mario II 50,-	SUPER NES	World of Illus. 70,-	Parodius 99,-
Tiny Toon 55,-	Adapter 40,-	Battleloads 85,-	PC-Denjin 88,-
Star Trek 55,-	Pro Pad 29,-	New Zland Story 75,-	Gate of Thunder 88,-
Bionic Commando 55,-	Axelay 85,-	Sonic 2 u.v.m. 70,-	Bonze Adv. 88,-
Ferrari GP 55,-	Dino City 70,-	GAME GEAR	Sup. Adv. Island 88,-
Super Off Road 55,-	Desert Strike 113,-	Sonic II 50,-	Fantasy Zone 77,-
Spidermann II 55,-	Parodius 105,-	Donald Duck 40,-	Dead Moon 77,-
Looney Tunes 55,-	Pop Twinbee 115,-	Lemmings 50,-	Kato+Ken 77,-
Star Wars 60,-	Streetsfighter 2 90,-	Shinobi 2 50,-	S. Longn. Goblin 77,-
Battleloads 60,-	Starwars 105,-	Avenger 55,-	W-Ring 66,-
Addams Family u.v.m. 60,-	Tiny Toons 105,-	Ninja Spirit 44,-	Bravoman 44,-
	Red October 113,-	Toilet Kids 33,-	Armed F 33,-
LYNX	Sim City 90,-	MASTERSYSTEM	Mr. Heli 25,-
Xybots 66,-	Joe+Mac 70,-	Chuck Rock 88,-	Gomola Speed 25,-
Ishido 66,-	Super Soccer 90,-	Mickey Mouse 2 79,-	Dragon Spirit 25,-
Stun Runner 66,-	Turtles IV u.v.m. 90,-	R-Type 70,-	
Turbo Sub 60,-		Terminator 88,-	

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 - Megablast	Imageworks	3/91

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
80	Another World	Virgin	4/93
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
39	Bach to the Future 3	Flying Edge	1/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
42	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	6/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	Battleloads	Tradewest	5/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
83	Flashback	U.S. Gold	6/93
60	Flicky	Sega	3/91
76	Gaiars	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92



ICH BIN DER BESTE

- * Parallel Port (PC Interface)
- * Unabhängiges Netzteil (keine Überhitzung der Konsole)
- * 3,5"-HD-Laufwerk eingebaut
- * 256 KB Static Akku Backup RAM (SPIELSTÄNDE ABSPEICHERBAR)
- * 16 MBit RAM (erweiterbar auf 32 MBit "4 MByte")
- * Fast & High-ROMS
- * Multi-Farben WINDOWS (Pull-Down-Menüs "super kinderleicht")
- * 100% Kompatibilität mit SUPER MAGICOM, PRO I, PRO II
- * GOLD FINGER Password (ACTION REPLAY)
- * 10 Code pro Game abspeicherbar
- *** REAL TIME SAFE (sichert 85 - 90% Games, fortschreitend & zu jeder Zeit)
- *** DSP Card (MARIO KART & PILOT WINGS)
- *** FX Card (STAR FOX)
- * SUPER PRO FIGHTER Q DM 580,- sFr. 620,-
- *** REAL TIME SAFE DM 40,- sFr. 45,-
- *** DSP CARD DM 100,- sFr. 110,-
- *** FX CARD DM 100,- sFr. 110,-

Ab 5 Stück 5% Rabatt
GRATIS zu jedem SUPER PRO FIGHTER Q 1 RGB-KABEL für dt. SNES

MEGA DRIVE
MAGIC Backup-Station DM 580,- sFr. 620,-

ADAPTER
MEGA DRIVE 50/60 Hz sFr. 50,-
SNES/STAR FOX 16 BIT sFr. 50,-

NEO GEO immer die neuesten GAMES an LAGER
"SAMURAI" sFr. 330,-
VIEW POINT sFr. 450,-
Demo-Band Gratis

AUTOMATEN-SPIELE

Suchen Sie ein ganz spez. Video-Spiel? Wir können Ihnen ganz bestimmt helfen!
Von uralt bis brandheiß, z.B.

AMIDAR, ASTERIX, B. RAP BOYS, BOMB JACK, CHERNOV, CADILLACS,
DOUBLE DRAGON, FOOTBALL CHAMP, MYSTIC WARRIORS, NEMESIS,
PITFALL II, ZERO TEAM

Wir kennen über 800 Spiele!!!!!! ab sFr. 150,- bis sFr. 2000,-
Fordern Sie unsere Liste an (20 A4-Seiten) sFr. 20,-

Tel./Fax Montag-Freitag 13.00-18.00 Uhr. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 · CH-4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax: CH 061 401 42 24 · D 0041 61 401 42 24

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-LOC	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grand Slam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
86	Hardball 3	Accolade	5/93
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
34	Hit the Ice	Taito	6/93
40	Home Alone	Sega	12/92
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	Ishido	Accolade	1/91
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
84	John Madden '93	Electronic Arts	3/93
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91/91
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93
84	Musha Aleste	Compile	1/91
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
79	NFL Sportstalk	Sega	1/93
	Football '93		
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
86	PGA Tour Golf 2	Electronic Arts	3/93
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
62	Side Pocket	Data East	3/93
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Empire of Steel/	Flying Edge/Hot-B	6/92
	Steel Empire		
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
56	Summer Challenge	Accolade	6/93
49	Sunset Riders	Konami	4/93

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

CHAUD-SOFT

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz
Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr
Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES Magical Quest STAR FOX!! Tiny Toons Super Star Wars I/II Batman Returns Parodius DT Axelay DT. Cybernator	Mega Drive Streetfighter Gynoug 48,- Terminator Desert Strike Ecco the Dolphin Streets of Rage II DT NHLPA Ice Hockey John Mad. Footb. II	Neo Geo Pal/RGB Baseball Stars II Art of Fighting Super Side Kicks Mutation Nation Viewpoint jetzt lieferbar! NeoGeo Games ab 175,-!! Verlangen Sie unsere Gratisliste!
--	---	---

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

VIDEOSPIELE UND MEHR !

MEGA DRIVE
SUPER NES
GAMEBOY

GAMESTORIE

NEU IN DÜSSELDORF
Anschaff billig in Essen erfragen

NEU IN ESSEN

Rüttenscheider Straße 181 (nahe Messe/Gruga)
45131 Essen · Telefon 02 01/77 72 25
 Laden & Versand
 Öffnungszeiten:
 Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
 Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES
 Grunewaldstraße 81
 10823 Berlin
0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19
 Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spieleverkauf zu Höchstpreisen!
 Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleleih/Verkauf · Fachberatung

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydride	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	Super Tiny Toons	Konami	4/93
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
73	The Flintstones	Taito	6/93
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flxing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The	Sega	10/92
	Eternal Sun		
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	World of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremkins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in	Virgin	12/92
	McDonaldland		
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	Monopoly	Parker	2/93
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91

NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action in New York	Natsume	6/93
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
63	Solstice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93



Videospiele?
Geräte? Neuheiten? € € €

gimme all!!

aus unserem aktuellen Angebot...



ZUBEHÖR

T-Shirts mit Motiven von Spielen, z.B. Streetfighter 2, Tazmania, etc. ab DM 29,-. Info bei Anruf.

Manga Videos in VHS-PAL, z.B. Akira Collectors Edition, Project A-Ko und Viele mehr. Preise und weitere Info's bei Anruf.

MEGA DRIVE

Neuheiten:

Another World DT..... DM 109,-
Flashback..... DM a.A.
Shining Force US..... DM a.A.
Jungle Strike US..... DM a.A.
Ultimate Soccer..... DM a.A.

Viele weitere Spiele sowie aktuelle Neuheiten lieferbar! Rufen Sie an!

NHL Eishockey DT..... DM 89,-
Leaderboard Golf DT..... DM 99,-
Flintstones US..... DM 99,-
Aquatic Games US..... DM 89,-
Arch Rivals US..... DM 69,-
Jordan vs Bird US..... DM 79,-
NTSC-Adapter für z.B. Flashback..... DM 59,-
CDX-Adapter für alle CD's, auch Import..... DM 119,-

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Starving DT..... DM 129,-
WWF Royal Rumble..... DM a.A.
Bubsy US..... DM 129,-
Lost Vikings US..... DM 119,-
Toys US..... DM 99,-
Cybernator US..... DM 119,-
Mechwarrior US..... DM 119,-
Shadow Run US..... DM a.A.
Super Conflict US..... DM 99,-
Paradius DT..... DM 99,-
Turtles DT..... DM 99,-
Harleys Adv. US..... DM 99,-
Axelay DT..... DM 119,-
Castlevania US..... DM 99,-
Universaladapter für alle Importspiele..... DM 39,-

Aktuelle Neuheiten telefonisch erfragen

Wir führen alle Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für **PC CD-ROM**

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

eWM
Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

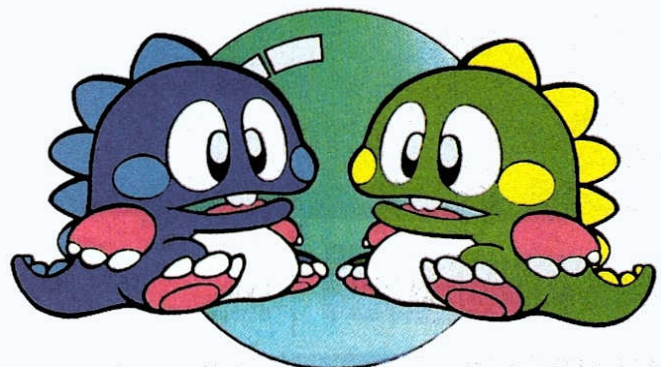
tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
System anfragen!
Abschnitt einsenden!
aktuelle Preistabelle kommt
VG 7/93

SUPER NINTENDO

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koei	5/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	Another World	Interplay	2/93
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
73	Batman Returns	Konami	6/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
54	California Games 2	DTMC	6/93
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
74	Death Valley Rally	Sunsoft	5/93
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
80	Dinosaurs	Irem	9/92
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
77	Harley Homogous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T.H.Q.	2/93
71	Hook	Sony	9/92
46	Inindo	Koei	6/93
46	James Bond jr.	THQ	1/93
90	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Ubisoft	1/93
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	John Madden '93	Electronic Arts	2/93
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
85	King Arthur's World	Jaleco	5/93
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Monopoly	Parker	4/93
40	Musya	Datam Playstar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
88	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	2/93
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93
90	Parodius	Konami	1/93
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	6/93
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
72	Powermonger	Electronic Arts	5/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	Pushover	Ocean	3/93
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	T.H.Q.	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
86	Sim City	Nintendo	4/93
39	Skuljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
37	Street Combat	Irem	6/93
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxle	Absolute Ent.	4/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
80	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	6/93
52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
86	Tiny Toons	Konami	3/93
45	Tom & Jerry	Hi Tech	6/93
75	Top Racer	Kemco	6/92
39	Toys	Absolute	6/93
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
76	Vikings	Interplay	4/93
48	Wayne's World	THQ	6/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
72	Wordtris	Spectrum Holobyte	6/93
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92



Kauffmann PR 02626/78494

[illegible]

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



Blaumanns Freud – Jokers Leid

Batman – Revenge of the Joker

Nach den überwältigenden Erfolgen der beiden Batman-Kinostreifen in den USA reißt die Serie der Software-Umsetzungen der bekanntesten Fledermaus der Comic-Welt nicht ab. *Batman - Revenge of The Joker* ist ein actiongeladenes Jump'n-Run-Spiel. Der schwarze Rächer mit den spitzen Ohren kämpft sich hüpfend, schlagend und schießend durch insgesamt sieben Level, die von hinterhältigen Gegnern nur so wimmeln. Jeder dieser Level unterteilt sich zusätzlich in Abschnitte, die Ihr jeweils per Paßwort anwählen könnt. Wem das immer noch nicht genügt, der kann von einem Endlos-Continue Gebrauch machen. Dies verpaßt auch der untalentiertesten Fledermaus genügend Kick zum Weitermachen. Natürlich gibt es jede

Menge Extras, die meist in Kisten verborgen auf gewinnbringenden Einsatz warten. Es gibt unterschiedliche Munitionssorten für Batmans Handgelenk-Kanone (die Ihr dreistufig erweitern könnt) oder zusätzliche Boni

wie Power-Ups oder Schutzschilde. Zusammen mit den Paßwörtern ist das Continue ein probates Mittel, sich durch die Unmengen unangekündigter Fiesheiten und übel gesonnener Widersacher zu prügeln.



Über den Dächern der Stadt wollen Euch miese Schurken mit Feuer und Granaten aus der Zeppelinkanzel ans Trikot

Mit der Kugelblitz-Knarre gegen den steinernen Götzen: Freund Spitzhohr macht sich auf dem Wehrgang Platz

geht so

Beim Einschalten beschleicht einen das unbestimmte Gefühl, versehentlich ein 8-Bit-Modul ins Mega Drive gesteckt zu haben: Zu kümmerlich ist die Grafik, zu ruckelig die Animation. Die Steuerung ist dermaßen unpräzise, daß planmäßiges Vorgehen kaum möglich ist. Ohne Continues, Levelcodes und Extras würde dieses Fledermaus-Abenteuer zum unspielbaren Versager absinken. An Konamis Titel *Batman Returns* fürs Super Nintendo kann der müde Abklatsch von Sunsoft bei weitem nicht anknüpfen.

Die mäßigen Soundeffekte und das öde Musikgedudel ergänzen sich mit der mageren Grafik zum freudlosen Gesamteindruck und blasen dem Spielspaß schon bald das letzte Licht aus. Mit Continue sind die sieben Level bald durchgespielt und die Motivation, dieses Modul jemals wieder aus der Ecke hervorzukramen, sinkt gegen Null. **5-Star/hu/fh**

Spieletyp:
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: unbegrenzte Continues, Paßwortfunktion
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 109 Mark
52%
Grafik
38%
Musik
42%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**



Der Obermütz ist ganz schön sauer: Unsere Truppe rückt dem Miesling auf den Pelz.

schiedene Charaktere – darunter ein Drache, eine Maus in einer Maschinenrüstung, ein Roboter, ein kranker Hamster (!), ein Adlerpaar und ein Werwolf – darauf, mitgenommen zu werden. Aber nur 12 Figuren passen in die aktuelle Gruppe hinein. Dies ist insofern wichtig, da nur eingesetzte Helden in Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln und befördert werden. Ist die Erfahrungsstufe 10 erreicht, lassen sich die entsprechenden Helden in verbesserte "Super"-Charaktere umwandeln, die dann allerdings wieder bei Stufe eins beginnen. Aus einem Bogenschützen wird so beispielsweise ein Bogenmeister, aus einem Magier ein Wizard. Gekämpft wird rundenweise: Per Steuerkreuz werden die Figuren je nach Reichweite über die Landschaft gezogen. Attackiert Ihr einen Gegner, wird der aktuelle Kampf in einer Actionsequenz von der Seite gezeigt. Sind alle Feinde erledigt, ist die Schlacht gewonnen. Ab und zu schickt der Obermütz mit Namen Darksol ein paar spezielle Schergen ins

Mega Macht

Shining Force

Japanophilen Spielefanatikern, die jedes Importmodul, ungeachtet verwirrender Schriftzeichen und unverständlicher Anleitungen, bis zum letzten Level oder dem finalen Obermütz durchzocken, ist *Shining Force* schon seit einem Jahr bekannt. Das Nachfolgemodul zum Einsteigerrollenspiel *Shining and the Darkness*, bei uns bereits in der Nippon-Corner vorgestellt, erscheint nun endlich in englischer Sprache. Gegenüber dem Vorgänger haben die Designer einiges verändert. Statt der 3-D-Ansicht wird das Spielgeschehen nun aus der Vogelperspektive gezeigt, außerdem wurden die Rollenspielelemente mit einem tüchtigen Schuß Strategie verquirlt. Kaum etwas geändert hat sich an der Benutzerführung. Alle Aktionen in *Shining Force* werden per Symbolen ausgelöst. Ob Ihr in Läden neue Waffen kauft, im Kampf ein Monster verdrescht, einen Zauberspruch losläßt oder mit anderen

Figuren ein Gespräch anfangen wollt: Für jede Aktion gibt es ein passendes Icon.

Auch das Spielfeld ist erweitert worden. Galt es im *Shining and the Darkness*-Modul nur ein einziges Dungeon von der Tyrannei eines Finsterlings zu befreien, muß in *Shining Force* ein kompletter Kontinent befriedet werden. Der Kontinent ist in acht kleine Landstriche unterteilt, das Spiel gleichfalls in acht Abschnitte. In jedem dieser Abschnitte müssen die Monsterarmeen, die der obligatorische

Obermiesling dort postiert hat, geschlagen werden. Im Regelfall sind vier Schlachten pro Kapitel zu bestehen, bevor es im nächsten Land weitergeht.

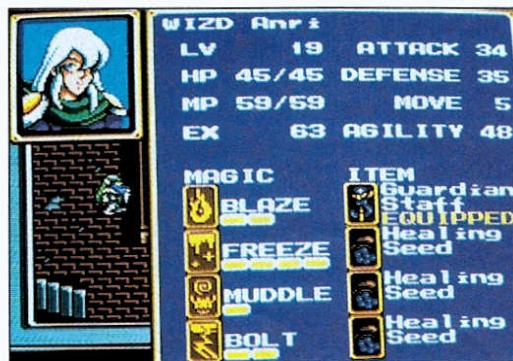
Am Anfang des Abenteuers stehen Euch nur eine Handvoll Mitstreiter zu Verfügung, im weiteren Spielverlauf schließen sich weitere Kämpfer Eurer Truppe an. Insgesamt harren 30 ver-



Rundenweise ziehen unsere Helden in die Schlacht



Einkaufen leicht gemacht: Die Shops bieten viel fürs Geld.



Informativ: Der Charakterbildschirm eines Helden gibt Auskunft.



Die Landesbewohner verteilen nützliche Hinweise und passende Ratschläge



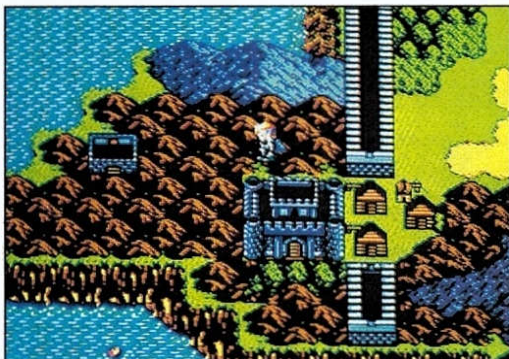
Kämpfe mit ekeligen Monstern werden, grafisch besonders pompös, von der Seite gezeigt

Getümmel. Diese Extra-Monster dienen quasi als besonders kräftige Zwischengegner.

Zwischen den strategischen Einlagen dürft Ihr in den Städten des Landes einkaufen gehen, gefallene Kumpels beim lokalen Priester wieder zum Leben erwecken, mit Landesbewohnern parlieren und den Spielstand speichern.

super

Schon die Japan-Version von Shining Force fesselte mich für Tage ans Mega Drive-Pad. Leider sorgte die Sprachbarriere für ein ungelöstes Puzzle und bedeutete das vorzeitige Aus für meine Truppen, das kostbare Modul wanderte fürs erste in den Schrank. Dank der frisch eingetrudelten Anglo-Version loderte die Begeisterung wieder auf.



Wie die Kampfszenen wird auch die Oberlandkarte aus der Vogelperspektive gezeigt

Fieberhaft wurden alle Termine abgeblasen, meine Freundin nach Hause geschickt, lebenswichtige Vorräte an Chips und Cola aufgefüllt, das Telefon abgestöpselt und die Tür verriegelt. Das selbstverordnete Eremitendasein (plus

Krach mit der Freundin) hat sich gelohnt: Die ICs des 12-MBit-Moduls *Shining Force* sind bis zur letzten Lötbrücke mit Spielspaß vollgestopft. Die japanischen Designer haben mit viel Feingefühl und Geschick die Mischung aus Rollenspiel und Taktikummelei abgestimmt und schmackhaft gemacht. Dungeontüftler sind hier ebenso willkommen, wie Hobbygeneräle – diese Kombination ist absolut suchtverdächtig. Die viel-



Diese Elfenmaid verwaltet die Spielstände



Vor der Schlacht wird der Auftrag von Eurem Lehrmeister ausführlich erklärt und beschrieben



Um was geht's? Das Intro erklärt die Hintergrundgeschichte des Spiels.

fältigen Kampfgebiete, beispielsweise Dungeons, Städte, Gebirge und Wälder, sowie die umfangreiche Feindesschar läßt keine Langeweile aufkommen: Abwechslung wird hier groß geschrieben. Auch für Wiederholungstäter ist *Shining Force* bestens geeignet. Wer das Modul einmal durch hat, fängt gerne nochmal von vorne an, um eine andere Heldenkombination auszuprobieren. Neben der taktischen Herausforderung und einer spritzigen und verblüffend spannenden Story, die sich wie ein roter Faden durch das Schlachtengetümmel zieht, sorgt zudem die pompöse Grafikpracht für Aufregung. Für jedes Gefechtsfeld wird ein passender (und anderer) Hintergrund geboten, Zauberspracheffekte die so manches Computerspiel vor Neid erblassen lassen, und peppige Spielfiguren die einem Comic-Strip entsprungen zu sein scheinen, machen *Shining Force* auch zu einem optischen Genuß. Bedauerlicherweise hapert's mit der Akustik ein wenig: Viele der – guten – Musikstücke und Soundeffekte gab's schon in *Shining and the Darkness* zu hören, dafür ein "Pfui!" an die Programmierer. mh

Spieletyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Batterie**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **140 Mark**

74%
Grafik
72%
Musik
66%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **88%**



Am Anfang war das Feuer

The Humans

Es war einmal vor langer, langer Zeit als die Erde noch flach war und keiner 'ne Ahnung von Videospielen hatte. Zugegeben, eine finstere Zeit, aber auch eine wesentlich einfachere, denn schließlich drehte sich alles nur um die einzig wahre Frage im Leben eines Zweibeiners: Was mach ich morgen? Mit Humans hat es sich Gametek zur Aufgabe gemacht, die Evolution des Menschen in Lemmings-Manier auf den Kopf zu stellen. Beim ersten Anspielen hat man das Gefühl, einen Lemmings-Abklatsch vor sich zu haben. Doch es stellt sich schnell heraus, daß Humans um einiges kniffliger und intelligenter ist als die Grüne-Tierchen-Saga. Ihr steuert einen Stamm von anfänglich 12 Neandertypen mit Bierbauch, Vollbart und schicken Fellresten um die Hüfte. Nun gilt es, Level für Level verschiedene Aufgaben zu lösen. Als erstes entdeckt Eure Horde den Speer, da dieser für die folgenden Level benötigt

wird. Unsere Steinzeitfreaks können zunächst nur laufen und aufeinanderklettern, sobald sie allerdings einen Speer, eine Fackel, ein Seil oder ein Rad besitzen, erweitern sich ihre Fähigkeiten dem Gegenstand entsprechend. Diese Fähigkeiten richtig einzusetzen, ist das A und O bei dieser Evolutionshilfe. Insgesamt sind 80 Level zu lösen, wobei der Schwierigkeitsgrad recht

schnell anzieht. In höheren Levels habt Ihr vor allem mit dem Zeitlimit, aber auch mit diversen Dinos und anderen Stämmen zu kämpfen. So knifflig die Sache auch sein mag, dank der duften Musik, netter Soundeffekte und urkomischer Sprites kommt man nicht auf den Gedanken, aufzuhören. Nach etwas Übung und den ersten verkochten Gehirnzellen, könnt Ihr die Bestzeiten der Level noch um einiges optimieren. Natürlich sorgt ein Paßwortsystem dafür, nach jedem Level Eure Erfolge zu speichern. Nach größeren Aktionen (Speer entdeckt...) demon-



Abgedrehte Cartoon-Sequenzen illustrieren das Geschehen: Versagt die Menschheit, freut sich der Affe und braust im Ferrari davon.



Die Räuberleiter als Kletterhilfe: Steinig ist der Weg zum Erfolg.

striert eine gewitzte Comicsequenz den Umgang der Steinzeitmenschen mit der neuen Erfindung. Die Programmierer von Gametek haben so ziemlich alle Eigenheiten der Menschheit auf den Arm genommen und mit verrückten Sprites für viele Lachtränen gesorgt.

gut

Vielseitige Aufgaben und abwechslungsreich gestaltete Level lassen bei Knobeln so schnell keine Langeweile aufkommen. Die Steuerung mittels Icons ist zweckmäßig und unproblematisch, mit Maus käm's jedoch noch besser. Sprites und Hintergründe sind liebevoll animiert und gestaltet. Bei den Lemmings kann man sich schon totlachen, aber diese Humans sind die Krönung der Dumm-Sprites schlechthin. Ohne die intellektuelle Unterstützung des Spielers schaffen sie nicht einen Schritt. Puzzle-Strategen und alle, die mal lachen wollen, können sich Humans unbesorgt in den Modulschacht schieben und einige lockere Stündchen am Monitor verbraten.

5-Star/th

Spielertyp:



Hersteller: Gametek

Testversion von: CWM

Anzahl der Spieler: 1

Features: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Geeignet für: Einsteiger

und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 120 Mark

63%

Grafik

56%

Musik

42%

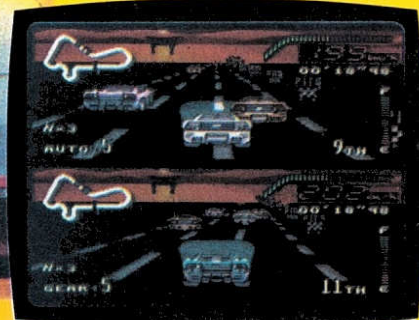
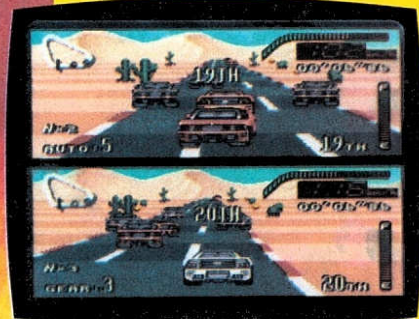
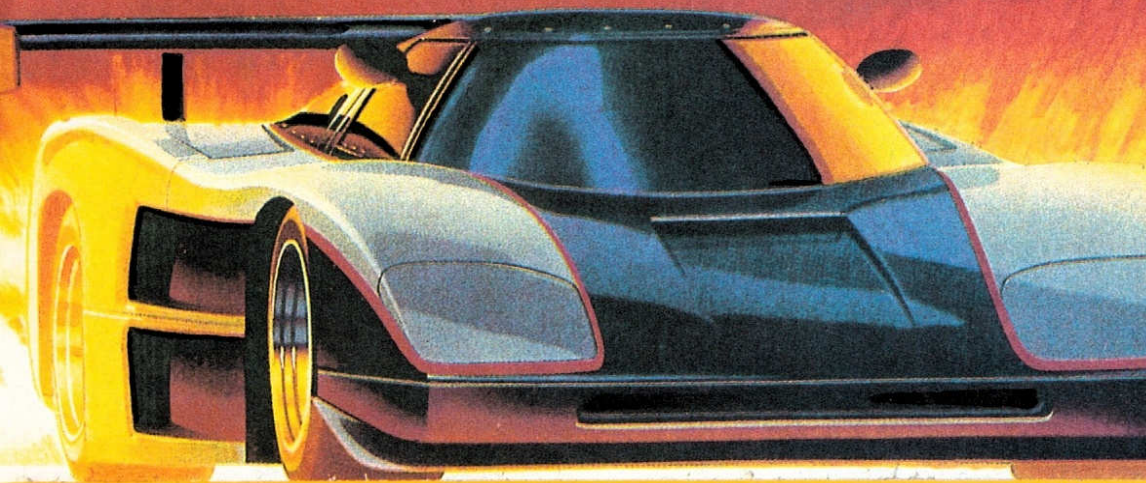
Soundeffekte

**SPIEL-
SPASS:**

67%

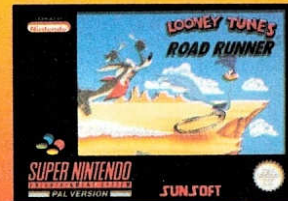
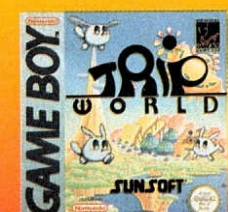
TOPGEAR

POWER GAMES



Schalt rauf und hol es Dir!

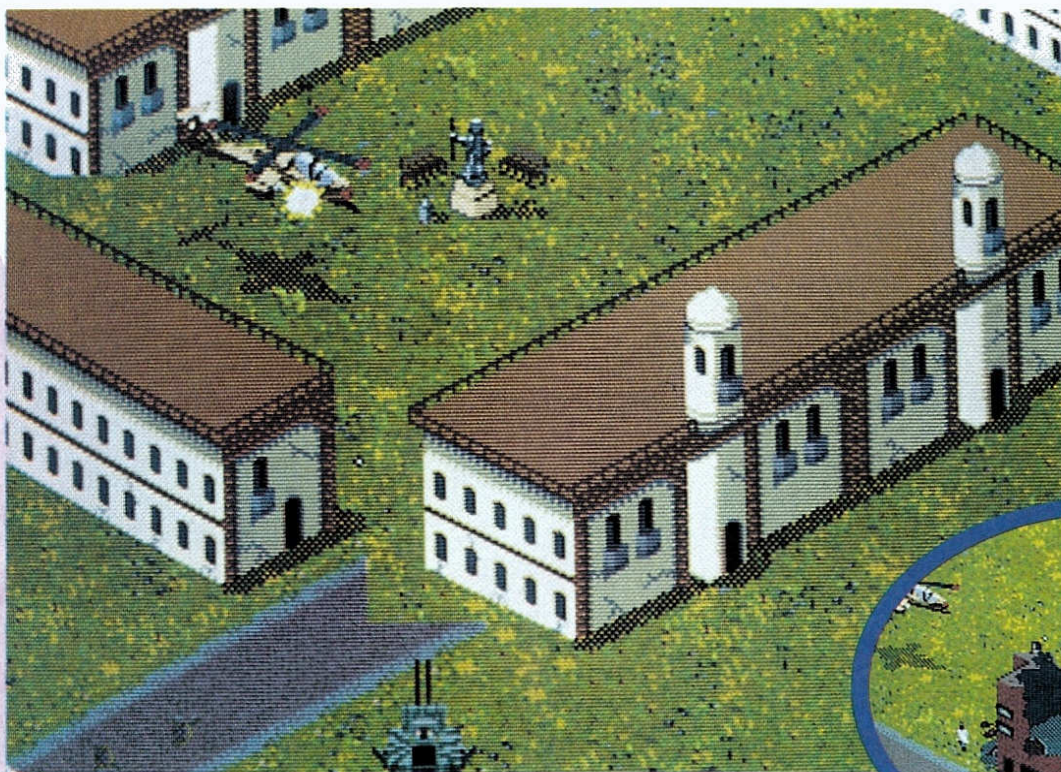
Jetzt ist es soweit. Das Rennen Deines Lebens. Von Flagge zu Flagge im Wettstreit um die Weltmeisterschaft, auf 32 heimtückischen Rennstrecken zwischen Paris und Rio. Dieses Rennen fordert all Deine Geschicklichkeit, Deinen Mut und das Sekunden-Timing, um auf der Straße zu bleiben. Also schalt rauf – Dein Motor läuft! 2-Spieler-Action



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
LOONEY TUNES (GB) & LOONEY TUNES Road Runner (S-NES): LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992.



Level 5: (links) Hinterhofidylle oder Hinterhalt?
(unten) Diese Drogenfabrik stellt nichts mehr her.



Dasselbe in Grün

Jungle Strike

Level 2: Klein aber oho:
Eure Mini-Hoovercraft feuert aus allen Rohren.

7 logen wir letztes Jahr noch über Dünen und Städte gegen General Kilbaba und seine Wüstensöhne, führt uns der jetzige Einsatz nach Südamerika in die feucht-warmen Tiefen des Dschungels mit angrenzenden Küstengebieten und Anden-Schneelandschaften. Der Hintergrund unseres Auftrages ist schnell umrissen: Kilbaba Junior, Sprößling des schachtmatt gesetzten Generals, sinnt auf Rache. Durch nukleare Waffenlieferungen macht er sich Carlos Ortega, den süd-amerikanischen Drogenbaron, zum Verbündeten. Vereint planen sie nun, ihren großen Widersacher, die Vereinigten Staaten, auszuschalten. Bereits im ersten Level wird dafür gesorgt, daß die Läufe Eurer Bordkanonen glühen: Terroristen sind in Washington eingefallen und bedrohen Monumente und das



Level 1: Terroristen reisen komfortabel – aus Wohnmobil und VW-Bus wird scharf geschossen.



Level 3: Escape from Camp Deadly: Im feindlichen Ausbildungslager schlägt Ihr die Zelte ab.



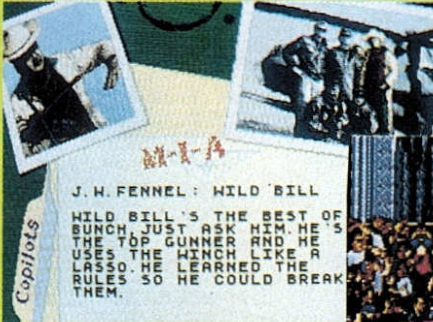


Level 4: Im Dunkeln ist gut munkeln.

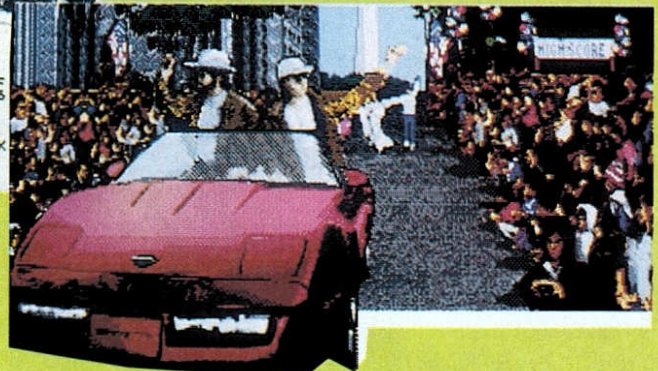


Level 6: Heiße Ware kühl versteckt: Raketenlager freigelegt und ins Ziel gefaßt

Level 7: Osterinsel für Morbide - Euer Stealth-Fighter fackelt das Schlafmohnfeld ab.



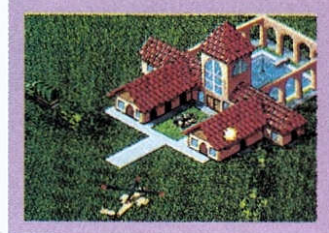
(oben) Wüstensohn und Mestize: das Duo Infernale (unten). Befreit John Wayne Lookalike Wild Bill, und Ihr habt einen Schützen, mit dem Ihr das Schlußbild sehen werdet.



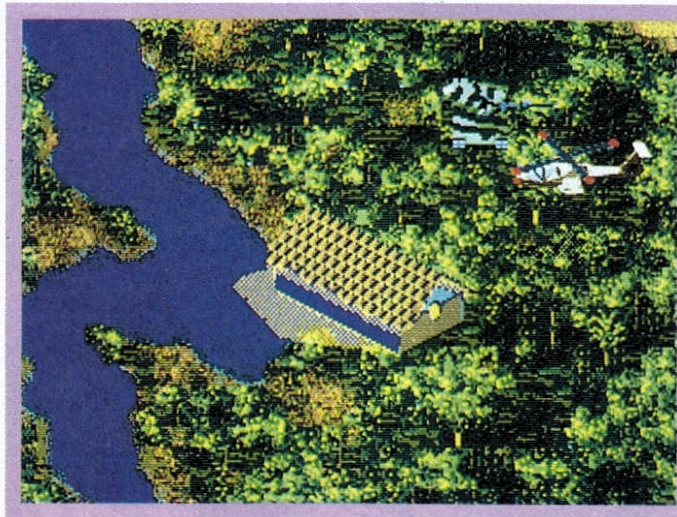
beschränkt sich die Steuerung auf reines Richtungslenken, und Ihr könnt Euch ganz auf die Action- und Strategieelemente des Spiels konzentrieren. Drauflosballern ist hierbei nicht gefragt. Ohne einen satten Tribut an Hirnschmalz findet Ihr schon nach wenigen Sekunden die Einzelteile Eures Apache in alle Himmelsrichtungen verstreut.

Neben Anschleichtaktiken ist vor allem rechtzeitiger Nachschub von Benzin und Munition vonnöten. Diese oftmals verborgenen Reserven sowie von Euch befreite Verbündete nehmt Ihr mittels einer Seilwinde an Bord. Maximal sechs Söldner könnt Ihr aufnehmen, dann heißt es schleunigst den nächsten Landeplatz aufsuchen. Dort abgeliefer-

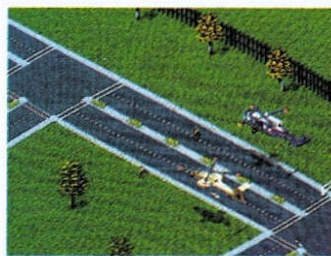
Level 8: Spürt die Villen- und Bunkerverstecke Eurer Widersacher auf und vereitelt ihre Flucht.



Weißes Haus. Ihr bekommt den heißen Auftrag, sie unschädlich zu machen und weiterhin in zahlreichen anderen Missionen Stützpunkte, Camps und Fabriken des bösen Duos aufzuspüren und auszuschalten. Auch diesmal steuert Ihr einen Helikopter vom Typ Apache, bewaffnet mit Bordkanone und Missiles: kleinere Hydras mit hoher Schußfrequenz und die lahmen Rundumvernichter Hellfires. Anders als bei "ernsthaften" Flugsimulationen hält Euer Hubschrauber eine konstante Flughöhe. Somit



te Männer sorgen dafür, daß die Panzerung Eures Helis wieder aufgefrischt wird. Findet und befreit Ihr die vermißten Bordschützenasse Eurer Staffel, habt Ihr fortan treffsichere Copiloten an Eurer Seite (Sind wohl in Gefangenschaft nur bei Zielwasser und Brot gehalten worden, die Jungs!). Wo Ziele, Benzin und Munition liegen, erfahrt Ihr auf einer Übersichtskarte, die per Knopfdruck ständig abrufbar ist. Bereits bewältigte Level können beim Neueinstieg mit einem Paßwort übersprungen werden. Sollte es Euch auf Dauer im Apache zu zugig werden, habt Ihr im zweiten Level die Möglichkeit, "Kapitän" eines Luftkissenbootes zu spielen. Vorsichtig steuert Ihr an Brückenpfeilern und Palmen vorbei und vermint die Routen der feindlichen Untersee- und Patrouillenboote. Im weiteren Spielverlauf stehen ein Nacht-



Level 9: (oben) Hosen voll: eskortiert den Präsi aus der Stadt. (rechts) Hoppla, Ziel verfehlt: Das Weiße Haus hat jetzt eine Terrasse.



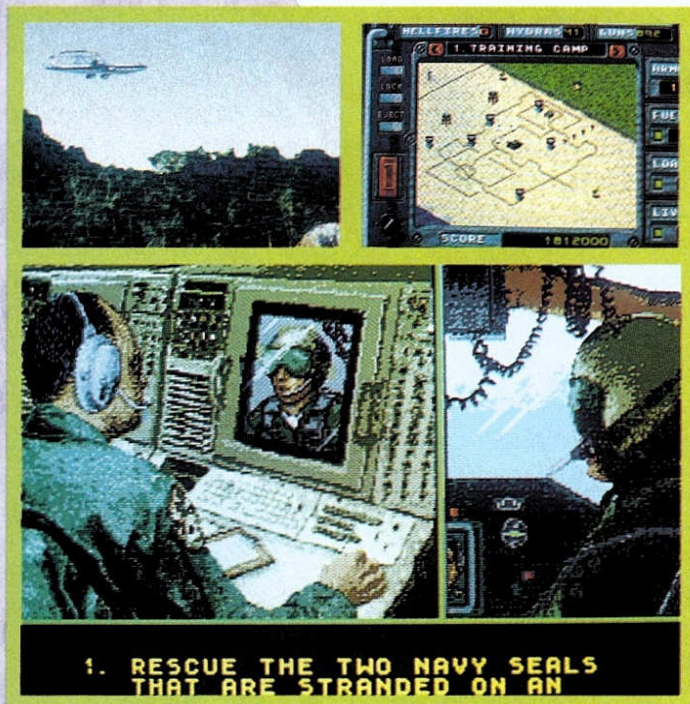
RETURN TO BASE!

den. Zum Showdown finden wir uns in Washington wieder. Kilbaba und Ortega konnten aus ihrem Gefängnis von Rebellen befreit werden und holen jetzt zum großen Nuklearschlag auf's Weiße Haus aus. Eskortiert den flüchtenden Präsidenten nach Camp David und schickt Kilbaba Junior & Co. ins Fegefeuer. Volk und Staat von Amerika danken's Euch mit einem Siegeszug durch die Straßen der Hauptstadt.

super

Der wegen seiner Brisanz heftig umstrittene Vorgänger *Desert Strike* konnte neben dem "Reiz des Verbotenen" schon eine ganze Menge mehr bieten: Hochspannung von der ersten bis zur letzten Sekunde, eine durchdachte Story und packende aufeinander aufbauende Missionen. Genau dieses Erfolgsrezept wandte Electronic Arts auch beim Nachfolger *Jungle Strike* an. Obendrein ist es ihnen gelungen, einige Verbesserungen vorzunehmen: Wo vorher nicht viel mehr als

Wüste und Einöde zu sehen war, erfreuen jetzt ständig wechselnde Hintergründe, Bauten und Gegner das Auge. Grafik und Soundeffekte wurden aufgepeppt und die Möglichkeit, drei verschiedene Kampfmaschinen zu steuern, läßt einfach keine Langeweile aufkommen. Doch die entscheidendste Verbesserung gegenüber *Desert Strike* ist eigentlich gar keine: Es ist der Umfang! Mehr als doppelt so viele Missionen harrten auf Euer Kampfgeschick. Von diesem hervorragenden Levelaufbau, der zumal ständig die Balance zwischen motivierendem Anreiz und Fairness zu halten versteht, kann man einfach nicht genug bekommen. Stülpt Euch Kopfhörer und den Motorradhelm des großen Bruders über, sagt Mami für einige Wochen Lebewohl und hebt ab! fh



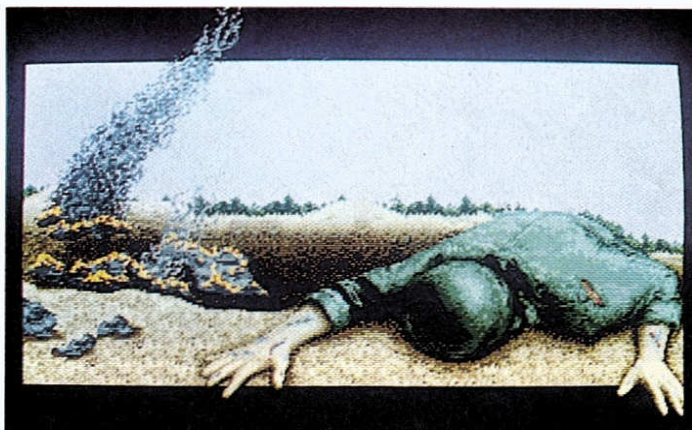
1. RESCUE THE TWO NAVY SEALS THAT ARE STRANDED ON AN



(links) Befehle direkt von der A.W.A.C.S. - (oben) Das gesamte Einsatzgebiet und eine Missionskarte.

Finito: den kriegt ihr nicht mehr hoch.

einsatz, die Eliminierung von Pulosu City und das Einnehmen einer Schneefestung auf dem Plan. Doch bevor Ihr das Versteck des Duo Infernale in den Bergen aushebt, ist nochmal Umsteigen angesagt: Ein Stealth-Fighter wartet darauf, zwecks Vernichtung von Brückenköpfen und Drogenplantagen von Euch geflogen zu wer-



Spieltyp:   

Hersteller: Electronic Arts

Testversion von: Selling Points

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwortfunktion

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 120 Mark

71%

Grafik

48%

Musik

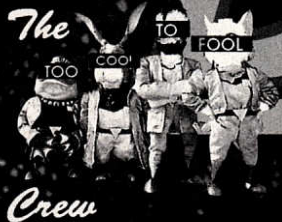
60%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX



Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch
alle deutschen
Spiele am Start!

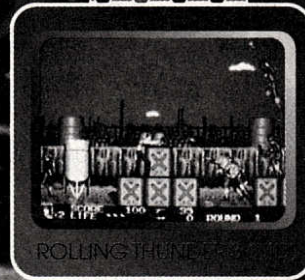


**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Super Battletoads • Alien III • Evo
Lost Vikings • Super Turrican
Top Gear II • Mechwarriors • Humans
F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
Equinox • Darius II • Super Slapshot
Final Fight II

**SEGA
MEGA DRIVE**

Jaguar XJ 220 (CD) • Cool Spot • Blaster
Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
Batman Returns (CD) • Shinobii • Humans



GAME GEAR

Humans • Double Dragon • Hook
David Robinson • Shining Force
Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

NEO

Super Sidekicks • Viewpoint
Fatal Fury II • World Heroes II
3 Counts Bout • Sengoku II



GAME BOY

Milon's Secret Castle • Zelda • F-15 II
Kid Dracula • Addams Family II
Lethal Weapon • Ninja Boy II

LYNX

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
Pitfighter • Eye o. t. Beholder
Super Off Road • Raiden



Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erfragen!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX: 02 31 / 52 15 53
ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 FOXMARK in Bar!

DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT
DER SUPER FOXPOWER!

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
4600 Dortmund
Versandkosten: Inland + 10,-DM

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 19:00

dynatex

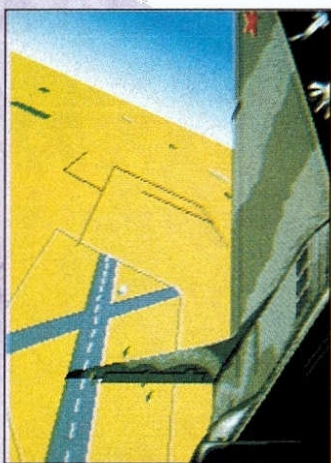
TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1
Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

Öffnungszeiten:
Mo - Fr: 9:30 - 18:30
Do 9:30 - 20:30
Sa 9:30 - 14:00



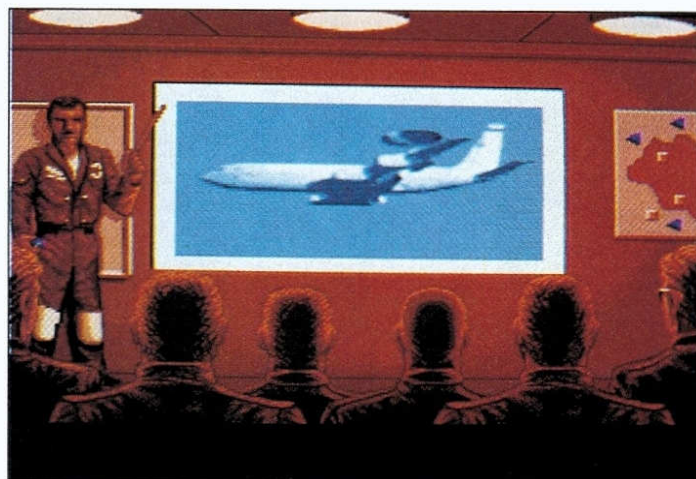
Alle Funktionen, die die Leistungsfähigkeit eines Joypads überfordern, sind in einem Pop-Up-Menü zusammengefaßt.



Nach dem Start ein Blick rückwärts über die Schulter.



Vor dem Start plant Ihr die Flugroute nach Wegmarken.



Vor dem Start erläutert der Einsatzleiter im Briefing die Aufgaben des Piloten und zeigt die militärischen Ziele.



Hier könnt Ihr die richtige Bewaffnung auswählen.



Für spektakuläre Szenen gibt es digitalisierte Originalbilder.

Grüß mir die Sonne!

MIG 29

Ihr eigentliches Spieledebüt hatte die MIG 29 schon vor über zwei Jahren: "MIG 29 Fulcrum" und "Super Fulcrum" erschien für PC, Amiga und Atari ST. Ex-Piloten, Techniker und Coder hatten sich damals unter dem "Simis"-Label zusammengeschlossen, um die russische Maschine für Domark ins Wohnzimmer zu bringen. Die Konsolenvariante unterscheidet sich allerdings schon wegen der unterschiedlichen Steuerung von der Computerversion, auch der aufwendig gestaltete Begleitband mit faszinierenden Fotos paßt leider in keine Modulpackung.

Wie üblich beginnt Ihr mit einer Trainingsmission, um Euch mit der Steuerung vertraut zu machen. Im Training präsentiert Euch das Spiel ein Joypad-Bild in der linken oberen Bildschirm-ecke, und Ihr müßt lediglich die

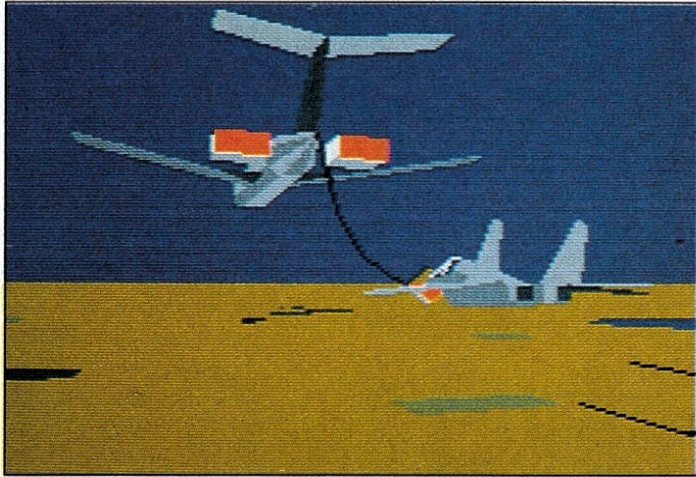
dort blinkenden Knöpfe betätigen, um die Mission zu fliegen. So seid Ihr auch ohne lange Anleitung schnell mitten im Spiel.

Natürlich ist es ein Drahtseilakt, die unzähligen Funktionen eines Cockpits auf vier Buttons nebst Steuerkreuz zu quetschen. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß das Spiel Segas neues Sechs-Button-Joypad unterstützt. Also haben die Entwickler kurzerhand ein Menüsystem entwickelt, das die möglichen Waffentypen auf Knopf B vereinigt; Funktionen wie "Fahrwerk einziehen", "Landeklappen", "Radarbereich" auf Knopf C. Zu Beginn des Spiels wählt Ihr das deutsche Menü. Im Spiel scrollt Ihr Euch mit dem Steuerkreuz zum gewünschten Menüpunkt und aktiviert ihn mit A. Hört sich umständlich an und ist es auch – leicht passiert es z.B., daß Ihr im Eifer des Ge-

fechts statt "Karte" versehentlich den darunterliegenden Menüpunkt "Schleudersitz" erwischt. Dann dürft Ihr Euch am Fallschirm schaukelnd überlegen, was schiefgelaufen ist.

Nach der Trainingsmission folgen fünf Einsätze (mit "phantasievoller" Hintergrundstory), die sich rasch im Niveau steigern: feindliche Radarstationen ausschalten, AWACS-Aufklärer vom Himmel holen, Luftbetankung an der KC10, eine Atomanlage ausschalten, ohne den Reaktor zu treffen, Raketensilos im senkrechten Sturzflug angreifen, ein havariertes U-Boot von feindlichen Schleppern los-eisen, SCUD-Stellungen mit der Bordkanone angreifen etc. Natürlich schickt der Gegner jede Menge Abfangjäger und Kampfhubschrauber, um Euch das Handwerk zu legen. Während die Gegner anfangs

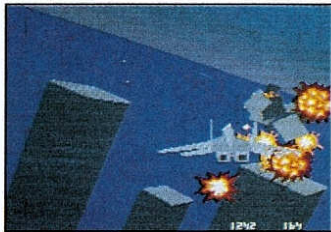
einzelnen und stets von vorne angreifen, kommen sie in späteren Missionen in Rotten nicht ohne taktisches Geschick von allen Seiten. Dann seid Ihr nicht einmal auf dem eigenen Flugfeld vor Raketen sicher. Oft müßt Ihr erst einen Stützpunkt erobern, um dort Eure Maschine aufzutanken, der Mission entsprechend aufrüsten und Schäden reparieren. Jeder Luftsieg und jedes zerstörte Ziel bringt Punkte, falls Ihr versehentlich Zivileinrichtungen zerstört, gibt's Abzüge. Das ist bitter, denn Ihr braucht jedes Pünktchen, um Euch für die nächste Aufgabe zu qualifizieren. Um Euch in die letzten beiden Missionen vorzuarbeiten, genügt es nicht, brav alle Ziele vorheriger Einsätze auszuschalten. Da müßt Ihr schon gezielt auf Punktejagd gehen, z. B. Flugfelder manuell ansteuern (statt mit Landeautoma-



Bei der vierten Mission müßt Ihr Eure Maschine in der Luft an einem KC-10-Tanker mit zusätzlichem Treibstoff versorgen.

tik). Gerade die Sichtlandung mit korrektem Sinkflug, Fahrwerk, Landeklappen und Radbremsen – alles mit einer Horde Gegnern im Nacken – ist allerdings ein Kunststück, das manch fast gemeisterte Mission zu jähem Ende führt. Für Ungeduldige hier ein 14stelliges (!) Paßwort, mit dem Ihr sofort für alle Missionen qualifiziert seid: WVMZLMNVGIIPCG.

Der erfahrene Fighter erledigt seine Aufgaben nebenbei und genießt ansonsten die Funktionen des Menüs, das über den Start-Button zu erreichen ist: Dort sind verschiedene Perspektiven vereinigt, mit der Ihr Eure Maschine im Flug von außen bewundern könnt. Hobby-Modellflieger steuern ihre MIG aus der Tower-Perspektive.



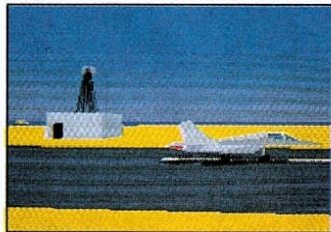
Die Bohrinsel explodiert nach dem Treffer.



Den Landeanflug könnt Ihr auch manuell durchführen.

gut

Jaja, die 3D-Vektorgrafik ist längst nicht so flott wie in "F22 Retaliator" (anfangs hatte ich das Gefühl, einen nassen Schwamm in die Kurven zu drücken). Es gibt keinerlei Wetter (Wind, Wolken, Regen, Jahreszeiten etc.), keinen G-Schock, bei Triebwerksausfall sanftes Segeln statt unkontrollierbares Trudeln und steilen Sturzflug, der Detailreichtum von Boden und Gegnern hält sich in Grenzen, die Kiste startet seltsamerweise auch mit angezogenen Radbremsen und das hektische Durchgeklicke zum richtigen



Kurz vor dem Start ein letzter Check und die Seitenansicht.



Belohnung für Fortgeschrittene: Außenansichten im Einsatz.

Mit ihren beiden mächtigen Heckflossen, dem extrem hochsitzen- den Cockpit und den beiden mächtigen Triebwerkeinlässen hat die sowjetische MIG 29 "Fulcrum" schon rein optisch unverkennbare Ähnlichkeit mit dem amerikanischen Luftüberlegenheitsjäger F15. Auch Leistungsdaten und Aufgabengebiete gleichen dem Arbeitspferd von US-Luftwaffe und Navy. Russische Piloten schwören auf die überlegene Steigleistung, Wendigkeit, Zuverlässigkeit und Gutmütigkeit ihrer Maschine: Sie sei nicht so mit komplizierter Elektronik überfrachtet und daher unter Extrembelastung viel weniger stör anfällig als vergleichbare NATO-Maschinen. Allerdings fordert das Handling der Fulcrum ihren Piloten vor allem in kritischen Manövern erheblich mehr Können ab, als den F15-Kollegen. Die Bundeswehr wird keine der MIGs behalten, die sie aus NVA-Beständen übernommen hat.



Hier müßt Ihr einen AWACS-Aufklärer in großer Höhe abfangen.

Menüpunkt in kritischen Szenen ist schlichtweg eine Zumutung. Auch die wenigen Soundeffekte dümpeln am Rande zur Bedeutungslosigkeit herum, und insgesamt fünf (mäßig anspruchsvolle) Missionen sind ganz schön mickrig. Trotzdem – für einen actionorientierten Simulator bringt MIG 29 ein wunderbar realistisches Fluggefühl rüber – Die Fulcrum ist eben kein Modellflugzeug, sondern ein ziemlich schwerfälliger Bleicheimer. Simulatoren werden oft nur an der reinen Schnelligkeit

der Grafik gemessen, wie es aber in Relation zum Original aussieht, können die wenigsten Tester beurteilen. Fliegt mal die Außenperspektiven (z.B. "Tower") und vergleicht die Bewegungen der Maschine mit dem, was Ihr vom Boden aus an echten Jets beobachtet habt!

Spielertyp:

Hersteller: Domark

Testversion von: Domark

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort, unterstützt neues Joypad

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 130 Mark

54%

Grafik

27%

Musik

52%

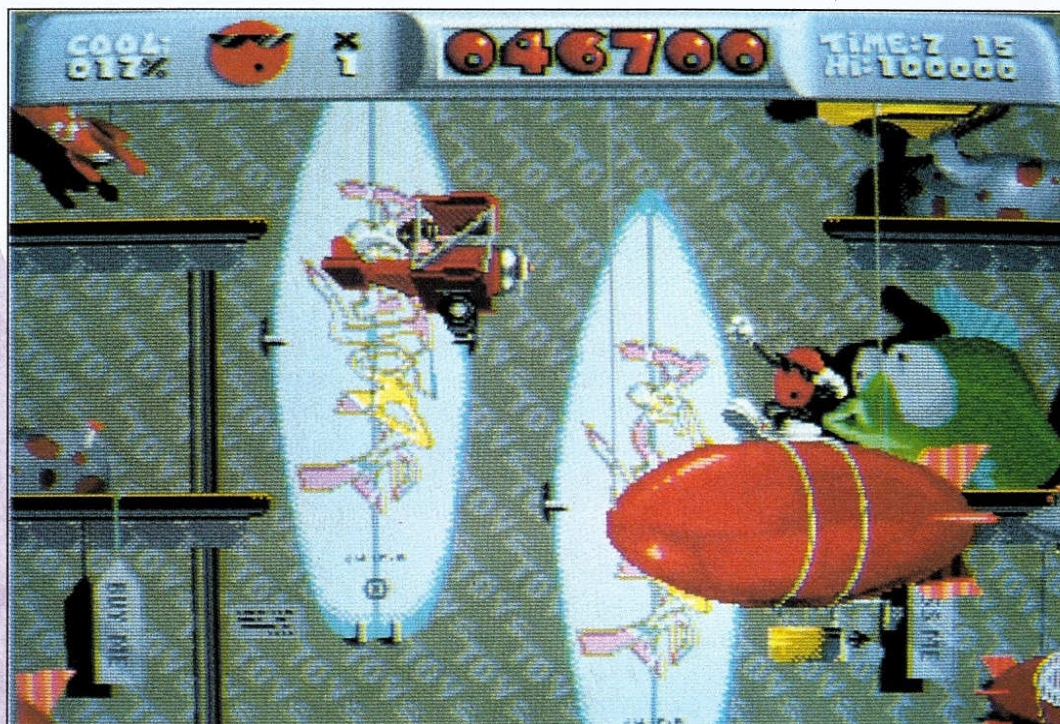
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

69%



Gegner auf Frontkurs (unten): Haarscharf am Crash vorbei.



Der Doppel-deckerpilot hat's auf Spot abgesehen

Kühles Knöpfchen

Cool Spot

Wie macht man aus einer Limonade einen Helden? Waren bei *Global Gladiators* noch zwei kleine Jungs in Sachen Umweltschutz unterwegs, legt Virgin bei *Cool Spot* etwas mehr Konsequenz an den Tag. Der runde Punkt des 7'up-Logos bekommt Extremitäten und eine Schickimicki-Sonnenbrille verpaßt und stürzt sich in ein Jump'n'Run-Abenteuer.

Zu Beginn mißbraucht er eine 7'up-Flasche als Surfbrett und wird zum ersten Level an den Strand gespült. Hier macht er sich sofort auf die Suche nach seinem Artgenossen, der in einem Käfig gefangen ist. Krebse, kleinere Krabben und aufsässige Fliegen wollen seine Rettungsmission verhindern. Seine Gegner räumt Spot mit einem Schuß Kohlensäure von der Bildfläche. Heiß, wie das Strandleben nunmal ist, verschafft sich Spot über rote Chips, die zahlreich in den Levels verteilt sind,

die nötige Abkühlung. Erst wenn er 60 Prozent der runden Kühlakkus eingesammelt hat, darf er sich zur Rettung seines Kumpas



Vor jedem neuen Level sondiert Spot die Lage auf einer Karte

nen aufmachen. Außerdem müßt Ihr den Countdown des Timers im Auge behalten: Läuft die Zeit vor Beendigung des Levels ab, verliert Ihr ein kostbares Leben.

Nach dem Strandausflug schaut sich Spot auf dem Steg des Yachthafens um. Stachelige Seeigel, spuckende Fische und Kamikaze-Stechmücken haben's an der Waterkant auf Euren Helden abgesehen. Sprungfreudige Frösche und bombende Plastikflieger warten im Spielzeugparadies auf Euch.



Im wassergefüllten Plastikbassin turnt der rote Punkt über Spielzeugdampfer und Seerosen.

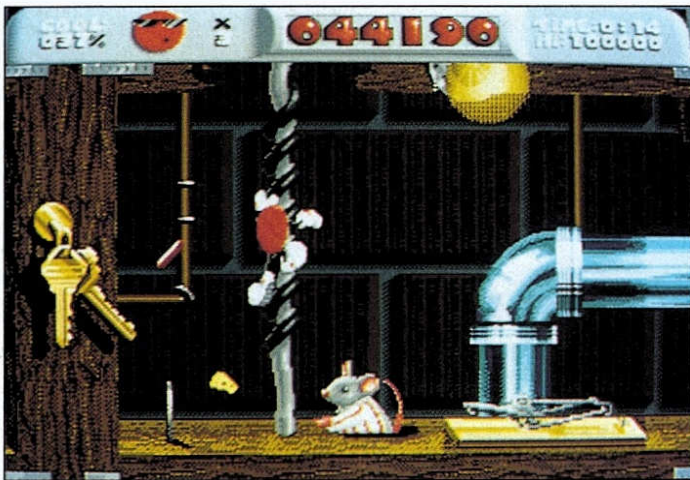
Diverse Extras erleichtern Eurem schlaksigen Abenteuer das Leben: 7'up-Gläser geben verlorene Energie zurück, größere Kohlensäurebläschen dienen als Sprungbrett und Uhrensymbole sorgen für eine gemütliche Verlängerung des Zeitlimits. Findet Ihr die gut versteckten Buchstaben (alle zusammen ergeben das Wort UNCOLA), winkt zur Belohnung ein Continue. Passiert Ihr eine Fahne, verkündet lautes Kavallerietrompeten, daß Ihr nach Eurem Ableben an der gerade erreichten Stelle wieder weitermachen dürft. Sammelt Ihr in einem Abschnitt mindestens 75% der roten Kühlpunkte ein, werdet Ihr zur Bonusrunde zugelassen und könnt in einer 7'up-Flasche über die bereits erwähnten Kohlensäurebläschen turnen und kräftig Punkte absahnen. Nach kompletter Lösung eines Levels kommt's zur Abrechnung: Fällt Euer "Coolbonus" besonders hoch aus, gibt's hilfreiche Extraleben.

super

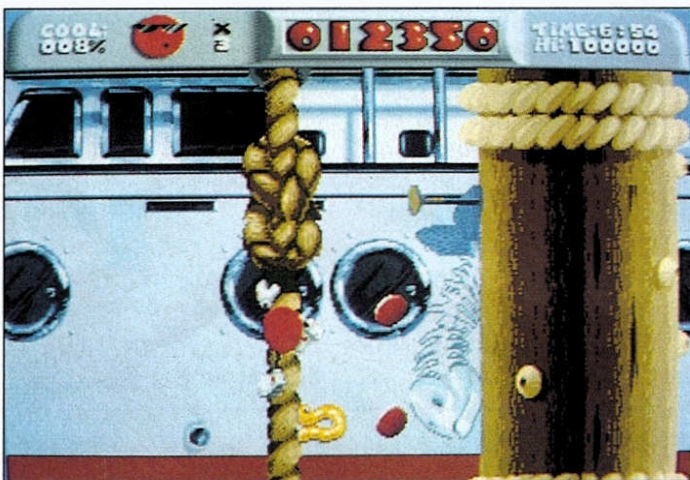
Cool Spot ist endlich wieder ein Jump'n'Run, das es mir angetan hat. Zuerst begeisterte die Animation des Punktes, der in Ruhepausen quietschend seine Sonnenbrille putzt und dann ge-



"Held gesucht!": Auf der Intro-Karte wird in simpler Zeichensprache der Spielinhalt erläutert.



Die Mausefalle links unten könnt Ihr als Katapult benutzen.



Beim Erkunden des Yachthafenstegs klettert Spot über Seile.



Entscheidet Ihr Euch im Auswahlmenü für den "Sound Test", dürft Ihr tonnenweise Samples und Songs anwählen.

langweilt einen Jojo auspackt, um sich die Zeit zu vertreiben. Endgültig überzeugt war ich beim Anblick der abgedrehten Bonusrunde. Die Grafik ist vom Feinsten – die Animationen Eures Helden sind absolut flüssig und lassen den "Cool Spot" wirklich cool aussehen. Abwechslung wurde bei den gegnerischen Sprites großgeschrieben: In jedem Level trifft Ihr auf neue, witzig in

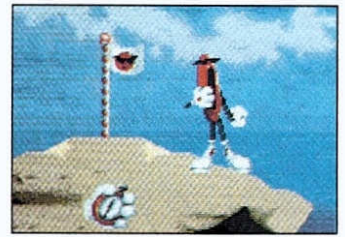
Bewegung gesetzte Feindhorden. Auch der Levelaufbau wartet mit Neuerungen auf, die ein ums andere Mal neue Herausforderungen darstellen: Ihr klettert an Tauen hoch, springt von einem Ballon zum anderen, benutzt Mausefallen als Sprungbretter oder jagt in einem komplexen Röhrensystem durch die Szenerie. Parallax aufgebaute Hintergründe und ein extrem hektisches Scrolling

(Global Gladiators läßt grüßen!) sorgen für entsprechendes Tempo beim Spielen. Die Musik holt aus Eurem Mega Drive wirklich das Letzte heraus: Trillerpfeifen und heulende Sirenen begleiten den Techno- und housemäßigen Sound, der dem elf Level langen Spiel den letzten Schliff gibt. Obwohl *Cool Spot* nicht besonders abwechslungsreich ist, sorgen die tolle Grafik, der flotte Sound, die ordentliche Steuerung sowie die unterschiedlichen Levels für eine Menge Spielspaß. Ab dem 4. Abschnitt steigt der Schwierigkeitsgrad drastisch an, so daß *Cool Spot* bestimmt nicht zu den Titeln gehört, die schnell geknackt sind.

5-Star

gut

Cool Spot schmeichelt sich vor allem durch die quietschbunte Grafik und tolle Animationssequenzen in die Herzen aller Jump'n'Run-Fans ("Kuck mal, wie süüüß!"). Ob Spot nun gelangweilt den Jojo schwingt, in freiem Fall die dünnen Ärmchen wie ein Turmspringer ausbreitet oder wie ein Eichhörnchen Seile entlangklettert, der rote Tupfen mit der Blues-Brothers-Brille ist einfach eine Augenweide. Die witzige Begleitmusik ergänzt stimmungsvoll die (grafisch) abwechslungsreichen Levels. Warum das Spiel dann ganz knapp am *Video-Games-Classik* vorbeischrammt? Beispielsweise, weil die gegnerischen Sprites nicht mit halb soviel Liebe in Szene gesetzt wurden, wie der Titelheld. Weil es der Spielhandlung mit zunehmender Dauer an Tiefe fehlt, so vermißte ich z. B. einige motivationsfördernde Rätsel,



Strand-Freizeit: Das kühle Knöpfchen gähnt, spielt Jojo und putzt seine Sonnenbrille.

Geheimlevels, Extra-Ausrüstung oder einfach nur eine nachvollziehbar zusammenhängende Handlung. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad nach dem vierten Level stark an (lebensverlängernde Continues müßt Ihr Euch hart verdienen), so daß die Motivation vor allem bei ungeübten Spielern leidet. *Cool Spot* gehört aber auf jeden Fall zu den Mega-Drive-Spielen, die Ihr gesehen haben solltet.

hu

Spielertyp:

Hersteller: **Virgin Games**
Testversion von: **Zapp Games**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Sound-Menü, Schwierigkeitsgrade**
Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
CA.-Preis: **110 Mark**

79%
Grafik
82%
Musik
77%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

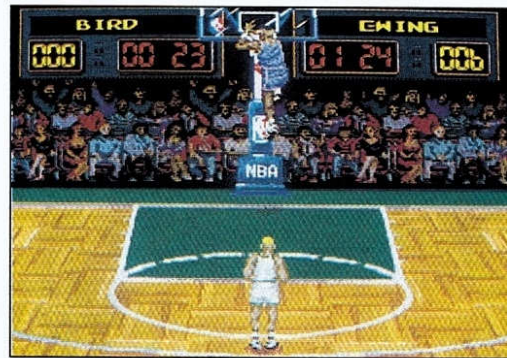
Parkett-Quietschen NBA All-Star Challenge

Nach Game Boy- und Super Nintendo-Versionen bringt Flying Edge jetzt die Sega Mega Drive-Umsetzung ins Spiel. Wie bei den Pendants stehen fünf unterschiedliche Spielvarianten für Euch bereit: Neben dem gewohnten "One on One" nehmt Ihr an einem "Free Throw Competition" teil. Von der Drei-Punkte-Linie aus agiert Ihr im "3 Point Shootout". Spannender geht's im "H.O.R.S.E."-Wettbewerb zu: Während ein Akteur die Wurfposition durch erfolgreiches Versenken des Balles vorgibt, muß

der Rivale aus gleicher Distanz punkten; bei Mißerfolg erscheint jeweils ein Buchstabe des Wortes "Horse" auf der Anzeigentafel - wer zuerst zum "Pferd" wird, hat verloren. Im "One on One Tournament" kämpft Ihr Euch durch einen Wettbewerbsbaum.

geht so

Im Vergleich zur Super Nintendo-Version müßt Ihr auf dem Mega Drive einige grafische Abstriche in Kauf nehmen: Das spiegelglatte



Während Larry Bird tatenlos zuschaut, schnuppert Patrick Ewing Höhenluft

Parkett wurde durch matte Holzbohlen ersetzt und die hereinzoomenden Konterfeis der NBA-Stars erscheinen auf der Sega-Konsole nur als Standbild. Der spielerische Gehalt blieb dafür beim alten: Alle fünf Wettbewerbe sind mit von der Partie - auch die Steuerung ist identisch. **NBA All-Star Challenge** ist auf Grund seines Eins-gegen-eins-Prinzips kein Dauerbrenner, sorgt aber zu zweit oder als Pausenfüller für ausreichend Motivation. *pa*

Spieletyp:



Hersteller: Flying Edge

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: 5 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 120 Mark

56%

Grafik

25%

Musik

34%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **58%**



HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	199,-
Grundgerät Umbau 50/60Hz	30,-
Joypad	39,-
Japan Adapter	29,-
RGB Converter	a.A.
CD ROM mit 5 Spielen	us 699,-
CD Converter	us/jp 119,-
Afterburner 3	cd 109,-
Batman Returns	cd 109,-
Cobra Command	cd 119,-
Chuck Rock	cd 119,-
Hook	cd 119,-
Jaguar XJ 220	cd 119,-
Monkey Island	cd 119,-
Night Trap	cd 129,-
Road Avenger	cd 119,-
Sever Shark	cd 119,-
Time Gal	cd 109,-
Wonderdog	cd 119,-
Another World	dt 119,-
Amazing Tennis	us 109,-
Battletoads	us 109,-
Bubbsy	us a.A.
Cool Spot	dt 119,-
Desert Strike	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 99,-
Fatal Fury	us 119,-
Flashback	us 129,-
Flintstones	us 99,-
Global Gladiators	dt 119,-
Golden Axe 3	jp a.A.

GAME GEAR

Game Gear 4-Fun	dt 249,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Defender of Oasis	dt 89,-
Global Gladiators	dt 79,-
Home Alone	dt 79,-
Land of Illusion	us 79,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	jp 69,-
Vampire	us 79,-

Neo Geo

Gold Set RGB Spiel n. Wahl	1049,-
World Heroes 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Fatal Fury	399,-
3 Count Bout	399,-
Viewpoint	499,-
Art of Fighting	399,-
An - und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen	
Immer gebrauchte Titel auf Lager	

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwickstr.2 2900 Oldenburg

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Hardball 3	us 119,-
John Madden '93	us 109,-
Mega lo Mania	dt 119,-
Mickey & Donald	dt 99,-
NHLPA Hockey	us 109,-
PGA Tour Golf 2	us 119,-
Rampart	us 109,-
Rolo to the Rescue	us 99,-
Splatterhouse 3	jp 109,-
Summer Challenge	us 109,-
Super Kick Off	dt 119,-
Terminator	us 69,-
Tiny Toons	dt 109,-
Warsong	us 79,-

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt 99,-
Alfred Chicken	dt 69,-
Alien 3	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Empire Strikes Back	us 49,-
Ghostbusters 2	us 49,-
Humans	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Kid Dracula	dt 69,-
Lemmings	dt 69,-
Mega Man 3	us 69,-
Mario Land 2	dt 69,-
Mr. Do	us 49,-
Mystic Quest (dt. T)	dt 69,-
Out of Gas	us 49,-
Qix	us 49,-
Star Trek	us 59,-
Star Wars	us 59,-
Tiny Toon	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-
Yoshi's Cookie	us 69,-

SUPER NES

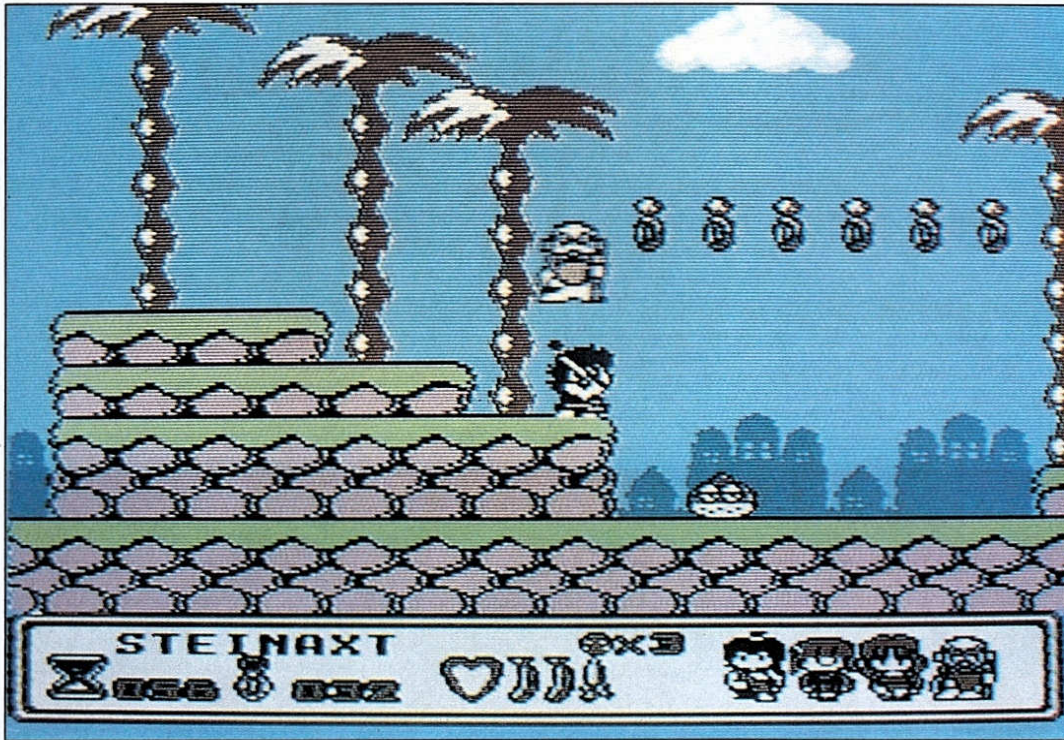
Star Wars	dt 139,-
Shadow Run	us 139,-
Street Fighter 2	dt 99,-
Shanghai 2	us 109,-
Sim City	dt 79,-
Starwing	dt a.A.
Super Ninja Boy	us 119,-
Super Turrican	us a.A.
SWIV	us 79,-
Terminator 2	dt a.A.
Tecmo NBA Basketball	us 139,-
Tuff E Nuff	us a.A.
Tiny Toons	us 129,-
WWF Royal Rumble	dt a.A.



HIGH SCORE GAMES

SUPER NES

Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
4-Spiele- Adapter	69,-
Action Replay Pro	129,-
Alien 3	us a.A.
Adams Family 2	us 129,-
Battletech	us 129,-
Battletoads	us a.A.
B.O.B.	dt 129,-
Bombberman	jp 129,-
Bubbsy	us 139,-
Desert Strike	us 129,-
Dark Sword mit CD	jp 99,-
Fatal Fury	us 139,-
Final Fantasy MQ	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Gods	us 129,-
Ikari	jp 129,-
Jimmy Connors	us 129,-
King Arthur's World	us 129,-
Lost Vikings	us 129,-
Mario Kart	dt 99,-
Mario Is Missing	us a.A.,
Mickey Mouse	jp 129,-
NCAA Basketball	us 129,-
NHLPA Hockey	dt 129,-
Out Of This World	us 129,-
Parodius	dt 119,-
PGA Golf	dt 129,-
Q-Bert 3	us 79,-
Road Runner	us 129,-



Prinz Banane und Meister Draco räumen unter den Palmenwipfeln auf.

Ringe einzusammeln schon von Mario und Sonic strapaziert wurde. Bedeutend frischer ist der Einfall, die beliebte gelbe Schalenfrucht in den Mittelpunkt zu stellen.

Nett sind auch die Grimassen des Prinzen, wenn er schwungvoll gegen eine Wand sprintet. Die humorvollen Passagen stützen sich auf eine solide technische Umsetzung: Butterweiches Scrolling und präzise Steuerung lassen Euch schnell mit dem Helden verwachsen und Ihr merkt kaum noch, daß die Verbindung zu ihm den Umweg über das Joypad nimmt. Die zahlreichen Levels sind grafisch abwechslungsreich gestaltet – auch der Umfang stimmt.

Selbst ein erfahrener Joypad-Artist, der das angenehme Paßwortsystem nutzt, wird ein paar Tage brauchen, um alles gesehen zu haben.

Also, am besten zugreifen und zusätzlich im Gemüseladen nebenan eine Bananenstaude kaufen, damit die Atmosphäre richtig überkommt.

Wo der Pfeffer wächst

Banana Prince

König Grünpfeffer und seine Horden haben das friedlich schlummernde Königreich Banane bis auf die allerletzten Gemüsebestände geplündert. Die wertvollsten Artefakte, drei heilige Becher, wurden ebenso gepopst. Der Bananenprinz soll die Heiligkeiten wieder zurückerobern.

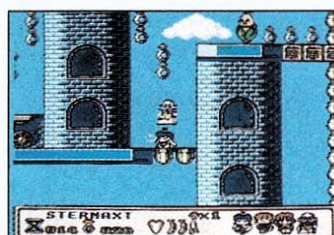
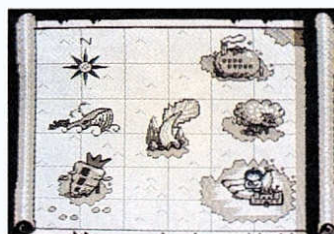
Der hauptsächliche Zeitvertreib des Prinzen besteht im Einsammeln von Ringen – damit könnt Ihr bessere Waffen kaufen, die WARP-Zone bezahlen, ein Glücksspiel wagen und Eure Continues finanzieren. Allerdings ist es nicht so leicht, an sie ranzukommen, denn in den Levels patrouillieren adleräugige Wächter. Anfangs piekt Ihr sie mit gezielten Messerstichen vom Bildschirm. Habt Ihr genug Ringe, erwerbt Ihr eine Streitaxt oder legt Euch eine Portion Magie zu. Aber damit ist Eure Trickkiste noch lange nicht ausgeschöpft: Am eindrucksvollsten ist der Bananenbaum-Pflanz-Trick. Drückt Ihr gleichzeitig

Knopf B und das Steuerkreuz nach unten, sprießt direkt vor Euch ein Bananenbaum in die Höhe. Klettert Ihr an ihm hoch, können Hindernisse überwunden oder der Rotationsangriff gestartet werden. In brenzligen Situationen solltet Ihr Euch nach der Hilfe Eures treuen Freundes, des Draco-Meisters, umsehen. Er umkreist Euch und erledigt alle Bösewichte, die Euch zu

nahe kommen. Der Kontakt mit Feinden kostet Euch Energie, die bei diesem Spiel durch Bananen symbolisiert wird. Ist die letzte Schalenfrucht gepellt, verliert Ihr ein Leben. Unterwegs findet Ihr Häuser, in denen Miss Pfirsich wohnt. Ein Küßchen von ihr gibt Euch alle Lebensenergie zurück.

super

Banana Prince reiht sich problemlos in die Elite der Langzeitmotivations-Hits ein, auch wenn die Idee,



Solide technische Umsetzung und abwechslungsreiche Levels garantieren auch dem anspruchsvollen Freak viel Spielspaß.

Spieletyp:

Hersteller: **Takara**

Testversion von: **Mitsui**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **100 Mark**

67%

Grafik

59%

Musik

48%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 71%

GAME

EXPRESS

MEGA DRIVE

Summer Challenge	Preis a. Anfr.
Waynes World	Preis a. Anfr.
Blaster Master II	Preis a. Anfr.
CD Batman Return	Preis a. Anfr.
CD Time Gal	Preis a. Anfr.
Streetfighter II	Preis a. Anfr.
Snowball Brothers	Preis a. Anfr.
Agassi Tennis nur RGB	89.-
Alien III us	79.-
Amazing Tennis	59.-
American Gladiators	99.-
Aquatic Games us/dt	69.-/99.-
Ariel	89.-
Bad Omen jp	39.-
Batman dt	39.-
Batman Returns us/dt	79.-/99.-
Battletoads	89.-
Black out jp	29.-
Bulls vs Lakers dt	99.-
Captain America us	69.-
CD Jaguar XJ220	99.-
CD Wonderdog	Preis a. Anfr.
Chakan dt	99.-
Chuck Rock	89.-
Crackdown jp	29.-
Crüe Ball us	69.-

David Robinson us/jp	69.-/49.-
Desert Strike us/dt	79.-/89.-
DJ Boy jp	39.-
Double Dragon jp	79.-
Dragons Fury dt	99.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-
F-15 Strike Eagle II	Preis a. Anfr.
F22 us	79.-
Fantasia jp	39.-
Fatal Fury	109.-
Final Fight CD-ROM	Preis a. Anfr.
Firemustang jp	49.-
Flintstones	89.-
G-Lac	69.-
Galahad us/dt	99.-
George F. Boxing us	79.-
Ghost'n Ghouls jp	49.-
Global Gladiator us	99.-
Gods (nur auf 60Hz)	79.-
Golden Axe dt	39.-
Golden Axe III	Preis a. Anfr.
Grandslam Tennis dt	99.-
Green Dog us	89.-
Gynoug dt	39.-
Hit the Ice	79.-
Idiana Jones dt	99.-
James Bond 007	89.-
Jewel Master dt	39.-
Joe Montana III us	89.-
John Madden 92 us	69.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs Bird us	69.-
Kid Chameleon jp	39.-

Klaxx dt	49.-
Leaderboard us	89.-
Lemmings dt	99.-
Leynos jp	29.-
LHX Attack Chopper us	89.-
Lotus Turbo C. dt	99.-
Mega lo Mania dt	99.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-
Moonwalker dt	39.-
Muhammed Ali	Preis a. Anfr.
Muhammed Ali dt	89.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-
Onslaught dt	39.-
Outrun 2019	Preis a. Anfr.
PGA Tour Golf II us	89.-
Power Monger us	89.-
Predator II us	89.-
Quackshot jp	39.-
Risky Woods us/dt	89.-/99.-
Road Rash II	89.-
Rolo the Rescue dt	99.-
Shadow Dancer jp	39.-
Shadow o. t. Beast II us	79.-
Shining Force	Preis a. Anfr.
Shining i. t. Darkness	129.-
Side Pocket dt/us	99.-/89.-
Sonic II jp/dt	69.-/89.-
Spiderman dt	39.-
Splatterhouse III	99.-
Steel Taloons us	89.-
Streets of Rage II dt	89.-
Streets of Rage jp	49.-
Sunset Riders dt	99.-
Super Battle Tank us	89.-

Super Offroad dt	39.-
Super Shinobi dt	39.-
Task Force Harrier	39.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Terminator dt	89.-
Thunderforce IV dt	99.-
Tiny Toons dt	99.-
TMNT Turtles dt	89.-
Toe Jam & Earl jp	39.-
Turrican dt	49.-
Universal Soldier dt	49.-
USA Team Basketball us	99.-
Winter Challenge dt	39.-
Wonderboy 5 nur 60Hz	19.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
Arcade Powerstick	79.-
Japan Converter	19.-
Converter us 60 Hz auf dt	Preis a. Anfr.
CD Converter us/dt/jp	Preis a. Anfr.
RGB Kabel	19.-
PRO2 Pad	39.-
Manacer dt	129.-
Action Replay PRO	109.-
Magnum Set	349.-
Mega Drive o. Spiel dt	199.-
Mega Drive m. Sonic	229.-
CD us inkl. 6 Spiele	649.-
Umbau Mega Drive auf 60 Hz	59.-

NEU: T-Shirts Tiny Toons usw.
ab DM 39.-

Viele Angebote ab 29.- - Bitte telefonisch erfragen! - Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen

Super Battle Toads us	Preis a. Anfr.
Alien III us	Preis a. Anfr.
The Lost Vikings us	Preis a. Anfr.
Final Fight 2 us	Preis a. Anfr.
Bubsy	Preis a. Anfr.
Super Turrican	Preis a. Anfr.
Shadow Run	Preis a. Anfr.
Battletoads	Preis a. Anfr.
Taz-Mania	Preis a. Anfr.
BOB dt	119.-
Actraiser dt/us	129.-/109.-
Addams Family II	109.-
Another World dt	119.-
Axelay jp/dt	79.-/119.-
Batman Return jp/us	109.-/119.-
Best of the Best us	99.-
Blues Brothers jp	119.-
Bulls vs Blazers dt	119.-
Cacoma Knights jp	69.-
California Games us	109.-
Camel Try jp	59.-
Castlevania dt	109.-
Chuck Rock us	109.-
Combatribes us/jp	99.-
Cool World	109.-
Cosmo Gang jp	99.-
Cybernator us	109.-
Dead Dance	119.-
Desert Strike us/dt	99.-/109.-
Doomsday Warrior us	109.-
Dragon Ball Z 16 Megabit	149.-
Dragons Lair dt	99.-

Edono Kiba	119.-
Exhausted Heat II	139.-
F-15 Strike Eagle	119.-
Faceball 2000 us	79.-
Fatal Fury us	119.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	99.-
Fortified Zone (Contra IV)	119.-
Gods us/dt	109.-/119.-
Gun Force jp/us	119.-
Harley Humongous	99.-
Hat Trick Hero jp	79.-
Hit the Ice	99.-
Hook us/jp	99.-
Jaki Crush	119.-
James Bond jr. us	89.-
Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Joe & Mac dt/us	109.-
Joe and Mac 2 jp	119.-
John Madden 93 dt	119.-
King Arthurs World us	119.-
Lagoon us	129.-
Lemmings dt	119.-
Mario Paint dt/us	89.-/99.-
Mech Warrior us	109.-
Mickey Mouse us/dt	99.-/119.-
Mr. Suzuki F1 jp	69.-
Mystic Quest us	79.-
Mystical Ninja us	119.-
NBA Allstar Challenge us	129.-
NHLPA Hockey 93 dt	119.-
Nigel Mansell nur us/jp	129.-

Outlander us	109.-
Parodius dt/jp	119.-/109.-
Power Athlete jp	89.-
Prince of Persia jp/dt	79.-/119.-
Rampart us	99.-
Road Runner us/dt	109.-/129.-
Rushing Beat II	129.-
Shanghai us	99.-
Sim City us	99.-
Soul Blazer us	119.-
Spiderman us	119.-
Star Fox us/jp	129.-/119.-
Super Battle Tank us	109.-
Super Conflict us	109.-
Super Contra jp	89.-
Super Cup Soccer jp	59.-
Super Mario Kart us/dt	99.-/89.-
Super Probotector dt	119.-
Super Starwars dt/us	129.-/109.-
Super Swiv dt/us	129.-/99.-
Super Volleyball jp	99.-
Tecmo NBA us	119.-
Terminator us	109.-
Tetris II	119.-
Tiny Toons dt/us	119.-/109.-
Tom & Jerry us	99.-
Toys us	109.-
Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-
Twinbee	129.-
Waynes World us	99.-
Wing Commander us/dt	119.-/129.-
Wordtris us	89.-

SUPER NES

Wrestlemania jp	79.-
ASCII Joypad us/jp	49.-
AV Kabel dt	19.-
RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
4-Spieler Adapter	69.-
Super Scope us	119.-
Capcom Powerstick Fighter us/dt	169.-
Super Advantage Joypad us/dt	99.-
QJ Joypad programmierbar dt	149.-
Joypad dt Nint.	29.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter Starfox taugl.	39.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	109.-
Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Umbau us SNES	
Uni-Adapter frei	59.-

NEU:
T-Shirts Streetfighter usw.
ab DM 39.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO und CD-ROM!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Auf die Bretter geschmettert:
Was man nicht
im Kopf hat, muß man in
den Armen haben

hilfe

Dies ist die bisher schlimmste Version von Pitfighter, die je ein Modulschacht gesehen hat. Die Grafik ist verwaschen und unscharf und langweilt durch ihre selbst für Master System-Verhältnisse äußerst magere Palette. Steuerung und Kollisionsabfrage sind ungenau und lassen somit keine fairen Kämpfe zu. Der Sound liegt qualitativ nur knapp über einem Fax-Gepiepse. Der entnervend "lineare" Spielverlauf kann selbst einfachst strukturierte Gemüter nicht mehr in den Pit treiben. Schade, daß man sich diese Umsetzung nicht verkneifen konnte, nach den schlechten Kritiken der 16-Bit-Versionen war doch abzusehen, daß das Spiel verhängnisvolle Tendenzen zum totalen Flop hat. Mit solch miesen Modulen kann man den Ruf einer Konsole total kaputt machen. Diese Version hat der alte Spielhallenautomat von Atari nicht verdient.

5-STAR/fh

Hahnenkampf Pitfighter

Nach Umsetzungen für beide 16-Bit-Konsolen (Super Nintendo und Mega Drive) sind nun also die kleinen 8-Bit-Geräte an der Reihe.

Spielinhalt und -gehalt sind flugs erklärt: der Pitfight ist eine Vollkontakt-Kampfsportart ohne Regeln, die in irgendwelchen Hinterhöfen oder Fabrikhallen ausgetragen wird. Geld bestimmt dabei die Motivation; auf die Kämpfer wird ähnlich wie im Pferdesport gewettet.

Im Spiel gibt es drei verschiedene Spielmodi:

1. Alleine gegen den Computergegner, wobei wir uns für einen von drei "guten" Typen (Ty, Kato, oder Buzz) entscheiden müssen.

2. Zu zweit gegeneinander, wobei der zweite Spieler unter den Bösewichtern (8 Charaktere) sein Sprite wählen kann.

3. Ebenfalls gegeneinander, wobei die Szenarien wie im Solo-Mode durchgespielt werden.

Die Spielfiguren, die in den unterschiedlichsten Körperformen vorkommen, haben eine Vielzahl aggressiver Taktiken und brutaler Schlagvarianten in petto.

Der obere Bildschirmrand informiert Euch über noch vorhandene Leben und zeigt die Health-Balken von beiden Kontrahenten. Habt Ihr erst einmal die ersten Siege errungen, gibt

es zur Belohnung Punkte, eventuell einen "Brutality Bonus" und die Beförderung in den nächsten Level. Dort geht es dann noch härter zur Sache, denn nun kommen Holzkisten, Messer und andere Wurfgeschosse ins Spiel. In den Kisten sind oftmals "Power Pills" verborgen. Nehmt Ihr diese auf, könnt Ihr Eure Kampf- und Widerstandskraft stärken.

Auch auf die zunächst unbeeiligt erscheinenden "Zuschauer" müßt Ihr achten, denn kommt Ihr diesen zu nahe, sichern sie sich durch Euer Ableben ihren Wetteinsatz.



Monotone Szenarien und Mickermenus: da geht Euch das Messer in der Tasche auf.

Spieltyp:



Hersteller: Domark

Testversion von: Six-Pence

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Highscore-Liste

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 80 Mark

41%
Grafik
34%
Musik
32%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

9%

Oldie but Goldie

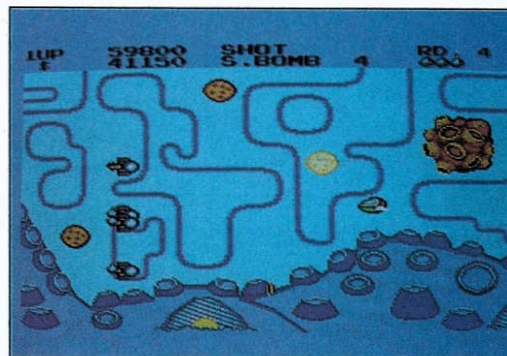
Fantasy Zone

Auf vielfachen Leserwunsch werden wir sporadisch Evergreens, die in der VIDEO-GAMES noch nicht erschienen sind nachtesten. Den Anfang macht die abgedrehte Ballerei mit Opa Opa. In *Fantasy Zone* dominiert die Seitenansicht. In einer grellbunten Umgebung schießt Ihr mit Eurem kleinen Raumer auf alles, was sich bewegt. Nach seinem Ableben hinterläßt fast jeder Gegner eine Münze, die es aufzusammeln gilt. Je nach "Schwere" des Gegners ist der Betrag abgestuft. In vereinzelt auftauchenden Shops setzt Ihr das Geld in Waffen oder Extraleben um. Gebt Ihr den Löffel ab, sind

allerdings auch alle Einkäufe futsch. Am Ende jedes Levels haben die Entwickler einen Endgegner gesetzt. Am Schluß des Spiels geben sich noch einmal alle Obermütze ein Stelldichein.

gut

Auch wenn *Fantasy Zone* schon fast sieben Jahre auf dem Buckel hat, es macht doch immer noch Spaß. Besonders der gesalzene Schwierigkeitsgrad hält Ballerprofis immer noch ganz nett auf Trab. Die Steuerung ist für Einsteiger sicher etwas gewöhnungsbedürftig – das automati-



Antreten zum Nachtest: *Fantasy Zone* gehört immer noch zu den Baller-Highlights

sche "Treiben" ist nicht jedermanns Sache. Am Anfang werdet Ihr sicher in einige Feinde hineinrudeln. Musikalisch werden witzige Themen in technischer Einfachheit präsentiert. Ich hab' mich immer wieder beim mittappen erwisch. Positiv finde ich auch, daß die Feinde nicht nachwachsen. Wersich Zeit läßt schafft die Säuberung des aktuellen Levels. Master-System-Besitzer sollten *Fantasy Zone* im Regal haben.

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features:

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **80 Mark**

70%

Grafik

68%

Musik

26%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

STREETS OF RAGE 2	109,-	MICRO MASHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	X-MEN	109,-
BATMAN RETURN CD	99,-	COOL SPOT	109,-
BLASTER MASTER	105,-	NBA ALL STARS CHALLENGE	99,-
CYBORG JUSTICE	99,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
CHASE HQ 2	99,-	OUTLANDER	99,-
AEROBIZ	129,-	OUT OF THIS WORLD	119,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	TMT HYPERSTONE	109,-
DOUBLE DRAGON 3	89,-	THE HUMANS	113,-
ELEMENTAR MASTER	99,-	TECMO WORLD CUP SOCCER	99,-
FATAL FURY	119,-	TINY TOON ADV	99,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-	WARPSPEED	99,-
TIME GAL CD	99,-	WOLF CHILD	99,-
GLOBAL GLADIATORS	99,-	BUBSY	a.A.

MEGADRIE CONVERTER 49,- ALLE SPIELE LAUFEN
ALLE NEUEN US CDs AUF LAGER (US CD PLAYER a.A.)

SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER WIDGET	119,-	KING ARTHURS WORLD	119,-
ARCUS ODYSSEY	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	OUT OF THIS WORLD	119,-
BUBSY	129,-	ROAD RUNNER	119,-
BATMAN RETURN	119,-	STAR FOX	129,-
BRAWL BROTHERS	119,-	STAR WARS	119,-
BOMBERMAN 93	a.A.	SUPER TURRICAN	119,-
CONGO CAPPER	119,-	SUPER CONFLICT	119,-
COOL WORLD	119,-	SUPER VALIS 4	99,-
CYBERNATOR	119,-	NBA BASKETBALL TECMO	129,-
DESERT STRIKE	99,-	NINJA BOY	109,-
DRAGONS LAIR	89,-	TAZ MANIA	119,-
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	129,-	TERMINATOR 2	119,-
YOSHIE'S COOKIE	119,-	TOM & JERRY	109,-
UTOPIA	119,-	SUPER POND	109,-
FATAL FURY	129,-	TINY TOONS ADV	119,-
ININDO	129,-	WING COMANDER	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	119,-	MARIO IS MISSING	119,-
WWF ROYAL RUMBLE	129,-	u. v. mehr US KONSOLLE a. Anfr.	

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

- ★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
- ★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
- ★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
- ★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
- ★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG

TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066

GAME- Island Berlin

Ab sofort Verleih!

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44

U-Bahnhof-Rathaus Neukölln

Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ★ Mega Drive | ★ SNES |
| ★ PC Engine | ★ NEO GEO |
| ★ Game Gear | ★ MEGA CD-ROM |
| ★ Amiga | ★ PC |

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr

Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

The New Backup System for
your SNES and FAMICOM.

UFO

PRO 60 V
Hyper Version

Price 649,- DM

Bei Vorkasse keine Nachnahme Gebühren!

CALL 040/7890108

FAX 040/7890138

Lieferbedingungen: Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme. Angebot freibleibend. NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Händleranfragen erwünscht!

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

MAGIC BOX

Wir verleihen Spiele für:

GAME BOY
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE



Schloßstraße 96
6000 Frankfurt/M 90
Tel. 069 - 77 19 08

Öffnungszeiten Mo. - Fr. 13.30 - 18.30 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

All Systems Go

Krusty's Funhouse

Bei Acclaim gibt man nicht eher Ruhe, bis ein Titel für alle Nintendos und Segas verbraten wurde. So schon mit *Alien 3* geschehen, macht sich nun Krusty systemübergreifend auf die wilde Rattenhatz. Doch actionlastig geht's hierbei mitnichten zu. *Krusty's Funhouse* ist nur was für Tüftler und Puzzler mit schwarzem Humor: Krustys Haus ist von einer Rattenplage befallen und dagegen muß etwas unternommen werden. In der Rolle des Simpson-Clowns ebnet Ihr einer Horde von Nagern den Weg zur Falle. Dazu

benutzt Ihr aufgesammelte Steine oder stellt Rohrverbindungen her. Raum für Raum kehrt so wieder Ruhe in Krustys Bude ein.

geht so

Wie auch bei der Version für das Game Gear, wurde die Grafik der 16-Bit-Krustys ohne nennenswerte Einbußen für das Master System umgesetzt. Wollt Ihr in höheren Levels weiterkommen, solltet Ihr die nervtötende Musik ausschalten. Der ansteigende



Gute Miene zum bösen Spiel: Krusty tritt den Nagern in den Hintern

Schwierigkeitsgrad der Puzzleräume motiviert ungemein, die Paßwortfunktion sichert Euch Rätselspaß ohne Ärger. Krusty spricht ausschließlich Knobelfreaks an. Leute, die lieber Fäuste und Knarren sprechen lassen, liegen hier komplett daneben. Aufgrund der heiklen Vernichtungsmethoden der Ratten, die nicht zur Nachahmung anregen sollten, ist dieses Modul nicht das richtige Geschenk für kleinere Kinder. fh

Spielertyp:



Hersteller: Flying Edge

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

66%

Grafik

49%

Musik

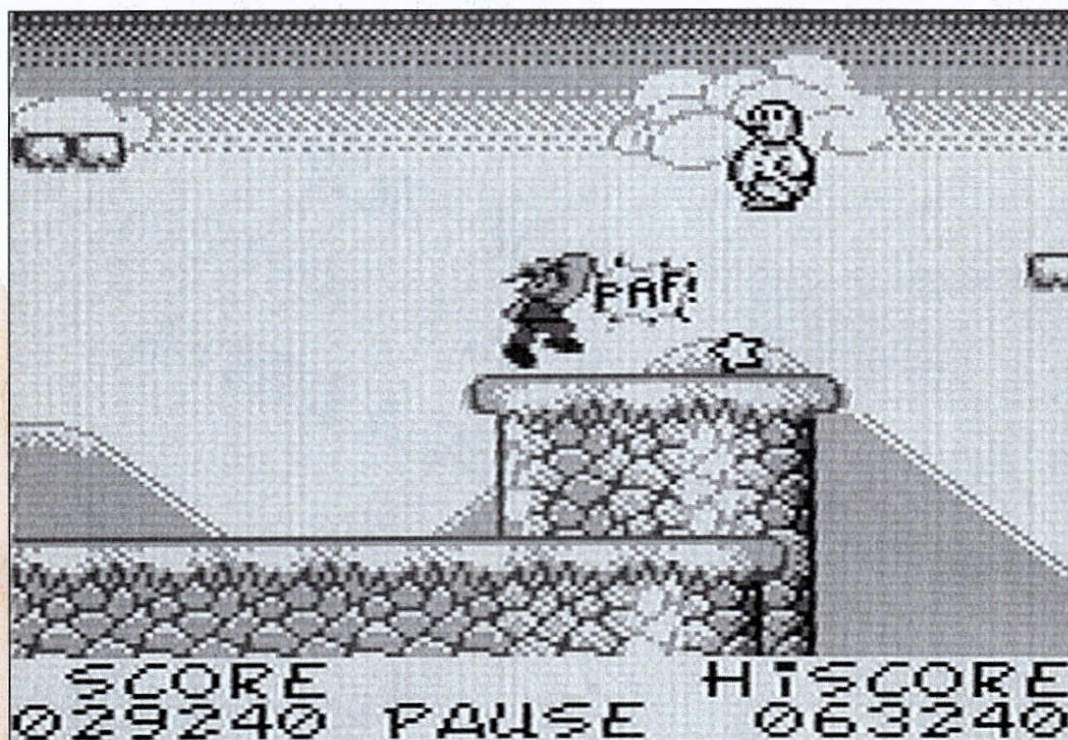
47%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

65%

MASTER SYSTEM



Beim Teutates

Asterix

Nach seinem Konsoleneinstand auf dem Mastersystem sorgt der kleine gallische Krieger nun auch auf dem Game Boy für Furore. Doch diesmal müßt Ihr Euch ohne Euren dicken Freund Obelix durchschlagen, denn der wurde von den Römern entführt und an einen unbekannten Ort verschleppt. Die Suche führt Asterix durch typische Jump'n'Run-Plattformlevel, in denen Ihr unter Zeitdruck im Weg stehende Römer per Faustschlag gen Himmel befördert und Hindernisse überwindet. Die oftmals in Blöcken versteckten Extras frischen die dabei strapazierten Energiereserven wieder auf. Für 50 gesammelte Sterne oder einen Lorbeerkrantz gibt's gar ein Extraleben. Helmfedern, Wildschweinbraten und ein kräftiger Zug aus der Amphore füllen den Energiebalken wieder auf, der Zauberkranz verleiht sogar Unverwundbarkeit. Die habt Ihr auch bitter nötig, denn in den höheren Levels wächst auch die

Zahl der Feinde und Hindernisse. Eure verzweifelte Suche führt Euch durch Gallien, Helvetien und Ägypten bis nach Rom. Unterwegs bekommt Ihr es mit messerscharfen Schwingpendeln, feurigen Katapulten, kopflosen Schneemännern, überdimensionalen Adlern, fiesen Obermotzen und rabiaten Wildschweinen zu tun. Letztere könnt Ihr sogar mit einem beherzten

Sprung auf ihren Rücken als "das etwas andere Fortbewegungsmittel" nutzen. "Verarbeitet" Ihr sie zu Braten, verleiht Euch der Verzehr neue Energie. Habt Ihr alle Levels gemeistert, harret nur noch Obelix seiner Befreiung aus der Gewalt der Entführer.

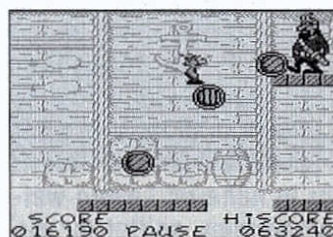
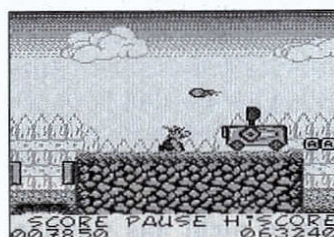
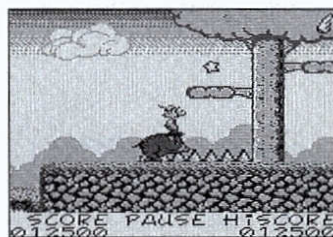
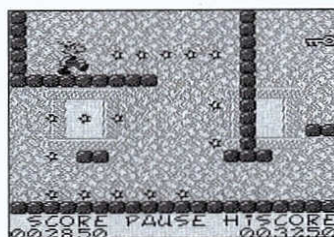
geht so

Obwohl man zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen kann, fällt gleich zu Anfang der selbst im "easy"-Mode noch knacki-

Der Kleine mit der großen Faust: Asterix sind alle Mittel und Wege recht, um seinen Freund Obelix zu befreien.

ge Schwierigkeitsgrad etwas unangenehm auf. Schade auch, daß man nach Aushauchen eines Bildschirmlebens den Level grundsätzlich ganz von vorne beginnen muß. Rücksetzpunkte sind praktisch nicht vorhanden. Diese beiden Nachteile können in Kombination den Spielspaß etwas mindern. Grafisch bekommt man nicht mehr als gute Hausmannskost geboten, wobei der Gallien-Level mit seinen Säulen im Hintergrund latent an die Mario-World erinnert. Das Parallax-Scrolling ist sauber und verleiht dem Spiel Tiefe. Der Spielverlauf ist leider nicht allzu abwechslungsreich und auch der Levelaufbau könnte komplexer und spannender sein.

Da trotz der hohen Anforderungen an Euch unfaire Stellen vermieden wurden, bleibt Asterix ein zünftiges Geschicklichkeitsspiel und sorgt mit seinem happigen Schwierigkeitsgrad für den von ganz harten Kriegern geschätzten Langzeitbeschäftigungs-Effekt. fh



Bis Ihr Obelix findet, führt Euer Weg durch verschiedene Länder und Bonusräume an zahlreichen Feinden vorbei

Spieltyp:



Hersteller: Infogrames

Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, fünfsprachig

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 70 Mark

65%

Grafik

58%

Musik

52%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

67%

Denk an den Saurier!

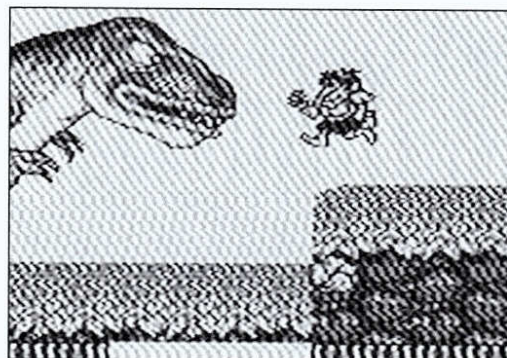
Joe und Mac

Der Steinzeit-Klassiker *Joe & Mac* von Data East sorgt nun auch auf dem Game Boy für Action. Im Vorspann stimmt die Hintergrund-Story auf die gnadenlose Jagd nach der entführten Schönheit ein. Bewaffnet mit dem obligatorischen Holzprügel durchforstet Ihr im Bärenfell ein "Familie Feuerstein"-Szenario. Eure Feinde sind hinterhältig und nicht schlecht gerüstet. Da werdet Ihr von einem fliegenden Hubschrauber (aus solidem Marmor) mit Steinzeit-Handgranaten beworfen und watscheln-de Saurier trampeln Euch gänzlich unbeeindruckt von Eurer Schlagkraft nieder. Nicht mal harmlosen Büschen dürft Ihr trauen: Kommt Ihr einem zu

nahe, springt Euch garantiert ein halbnackter Wilder ins Kreuz. Auch die Gegend hat's in sich: was zuerst wie ein solider Berg aussieht, entpuppt sich als lebendiger Riesensaurier, der erste Endgegner. Für die Entscheidungsschlacht gibt's eine alternative Waffe, wie z.B. einen Bumerang. Ansonsten sind die meisten Feinde recht feige. Nach dem ersten Schlag verlieren sie das letzte Hemd und suchen im Blitzer-Look das Weite.



Die Sprungkraft des Urzeithelden ist gewaltig. Besondere Spezialitäten sind Hoch- und Weitsprung:



Mit dem baumhohen Endgegner ist nicht zu spaßen.

Steuerkreuz auf "Halb zwei" und losgeht's: auf diese Art und Weise gelangt man mit ein paar Hopsern gleich bis zum Endgegner – freilich mit einer recht bescheidenen Punktausbeute. Der Schwierigkeitsgrad ist wohl dosiert. Die Aktionen sind mit witzigen Sound-Effekten unterlegt, musikalisch beschränkt man sich auf das übliche Game-Boy-Allerlei – nicht gerade berauschend. Dennoch halten Euch Joe und Mac unter Spannung. *mn*

Spielertyp:
Hersteller: Data East
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore
Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

72%
Grafik
28%
Musik
55%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

ANGEBOT DES MONATS!

Action Replay Pro dt. für SNES mit 1 Spiel nach Wahl aus folgenden Titeln: Super Star Wars dt., Desert Strike dt., Parodius dt. und James Bond jr. dt. nur 198,98 DM!!!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!
 ab 54,54 DM
 Vampire Hunter D. 68,68 DM
 3 x 3 Eye's 74,74 DM
 Bubble Gum Crisis I - VI (endlich!!!) je 89,89 DM
 Komplettliste (auch LD) gegen Altersnachweis!

NEO GEO

Art of Fighting 359,99 DM
 Fatal Fury II 369,99 DM
 Super Sidekicks 369,99 DM
 Sengoku 2 369,99 DM
 3 Count Bout 389,99 DM
 World Heros 2 (150 MB) 389,99 DM
 Samurai Showdown auf Anfrage
 Weitere Titel auf Anfrage!

ACHTUNG!

Neuheiten und US-Spiele auf Anfrage.
 An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
 Vorbestellservice mit Preisgarantie!
 Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
 Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!



SUPER NES

Super Shanghai II dt.	129,99 DM
Fatal Fury dt.	126,66 DM
Starwing dt.	122,22 DM
Player Manager dt.	127,77 DM
Super Swiv dt.	129,99 DM
Spanky's Quest dt.	119,99 DM
Alien III dt.	126,66 DM
Batman Returns dt.	126,66 DM
Cybernator dt.	126,66 DM
Mortal Combat dt.	129,99 DM
Terminator II dt.	126,66 DM
Incredible C. Dummies dt.	126,66 DM
Mario is Missing dt.	129,99 DM
Joystick J.B. King dt.	134,44 DM
Jungle Strike dt.	auf Anfrage!
Adams Family II dt.	auf Anfrage!
Weitere Neuheiten	auf Anfrage!
Nutzt unsere Vorbestelliste	für alle Neuheiten!!!

Dealers Welcome!!

Game Syndicate aims at You!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Postfach 56239 · 56242 Selters · Tel. 02626/8658 & 1320 · Fax 1281

Ladengeschäft: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn



Sag's durch die Blume

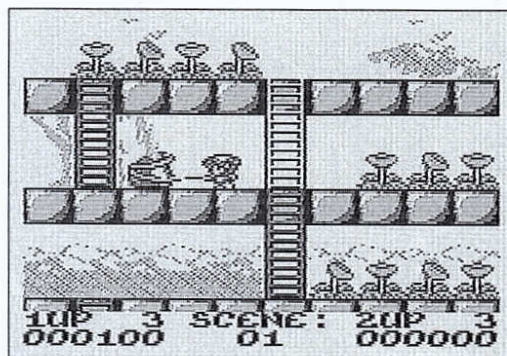
Rodland

Nach beinahe klassischer Machart präsentiert The Sales Curve ein schnuckeliges Plattformspiel. Die Geschichte ist die übliche Befreiungsaktion im Elfenreich. Ihr flitzt in Seitenansicht über Plattformen und sammelt Blumen. Den herumwuselnden Monstern weicht Ihr dabei durch geschicktes Klettern aus. Ist gerade keine Leiter in der Nähe, hilft nur der waghalsige Sprung von der Plattform – Ihr könnt nämlich nicht in die Höhe springen. Die zweite Fluchtmöglichkeit ist das Aufstellen einer Leiter. Wer mehr auf Attacken steht, darf das nächste Monster in Ghostbusters-Manier an die Leine nehmen und bis zum Exitus herumschleudern. Jedes

zerschlagene Monster hinterläßt ein Extra. Mit dem Monster-Smashing solltet Ihr jedoch erst beginnen, wenn Ihr alle Blumen gepflückt habt. Dann nämlich hinterlassen die Feinde Buchstaben. Bildet Ihr aus den Lettern das Wort "Extra", winkt ein Extraleben.

geht so

Die Geschichte mit den Buchstaben und den Extraleben sieht doch sehr nach einem Klau bei *Spankey's Quest* aus. Die etwas sensible Steuerung und die schnelle Fortbewegung des Helden-Sprite läßt Hektik aufkommen. Durch den



Rodland besteht nur aus Blumenpflücken und Monsterprügeln

scrollenden Bildausschnitt verliert Ihr oft die Übersicht, wieviele Feinde noch da sind. Ohne diese Übersicht kommt Ihr jedoch kaum zu ordentlichen Punktzahlen. Habt Ihr einen Feind in ein monsterfeindliches Extra verwandelt, liegt dieses meistens auf der falschen Seite. Durch Anstoßen verschwindet das Goodie dann völlig wirkungslos in die entgegengesetzte Richtung. Alles in allem: Nix Besonderes, aber ganz nett. *jb*

Spielertyp:



Hersteller: The Sales Curve

Testversion von: Yeno

Anzahl der Spieler: 1

Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

25%

Grafik

40%

Musik

14%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

67%

FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS

NEUGABLONZERSTR. 62 87600 KAUFBEUREN



NEUE GAMES IMMER
AUF LAGER

VERSAND & LADEN

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAME GEAR
SUPER-NINTENDO

MARIO KART
DEUTSCH 89.-

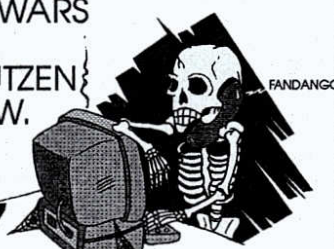


T-SHIRTS VON EUREN STARS

STREET FIGHTER 2, STAR WARS
SONIC, MARIO, U.S.W.
AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN,
AUFKLEBER, PUZZLES, U.S.W.

TEL: 08341/14053

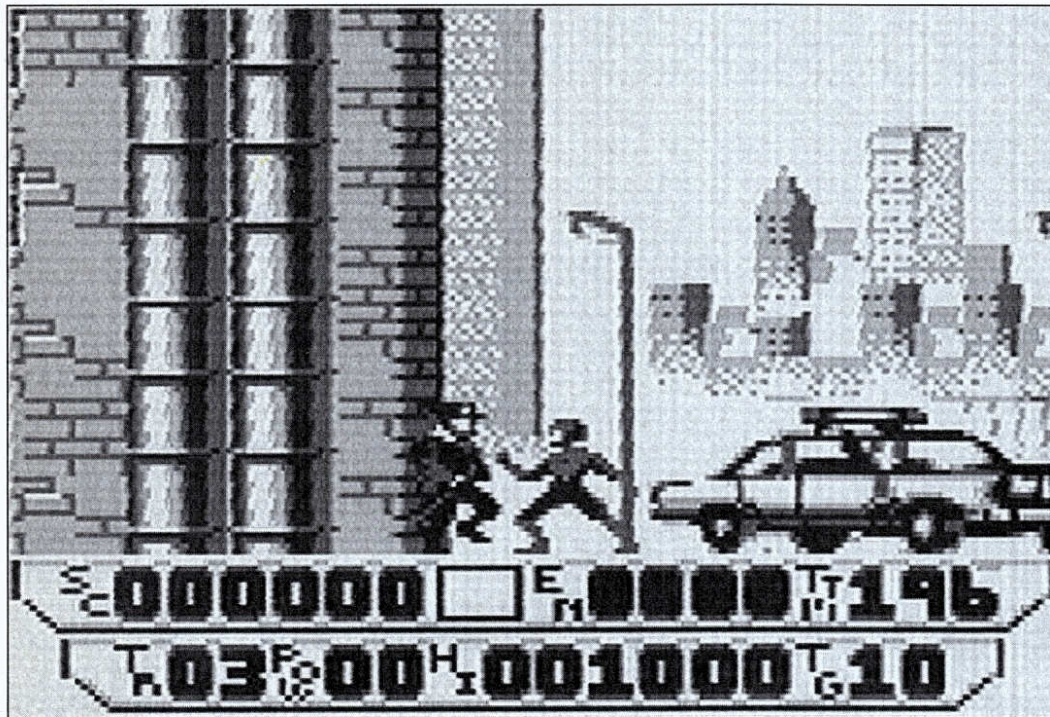
FAX: 08341/14127



VIDEO MAGAZIN

VHS VIDEOKASSETTE MIT DEN NEUESTEN
GAMES ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN
ES WERDEN ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT
VIDEOMAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
FÜR NUR 15.-PRO AUSGABE

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR



*Kein Freund und Helfer:
Sogar die Polizei ist
gegen Spidey.*

geht so

In die ansonsten sehr gute Grafik wurde leider versucht, eine größtmögliche Menge an Details zu stopfen, worunter das gesamte Erscheinungsbild ungeheuer zu leiden hat. Durch akute Kontrastarmut habt Ihr oft die größte Mühe, Euer Sprite vor den überladenen Hintergründen auszumachen. Auch von den schön fließend animierten Bewegungsvarianten habt Ihr so kaum etwas, da Ihr Schwierigkeiten haben werdet, sie zu erkennen. Außerdem sind diese Varianten schwer zu erlernen und unberechenbar. Meist macht Spidey genau das, was Ihr jetzt am wenigsten gebrauchen könnt. Die Steuerung geht so knapp an einem "unspielbar" vorbei. Die übliche Lizenzkrankheit, ein Spiel zu lieblos und oberflächlich zu gestalten, wurde hier ins andere Extrem verdreht: Zu viel des Guten ist eben auch nicht das Wahre! Immerhin interessant zu sehen, was auf dem Game-Boy so möglich ist. Der reine Spielwitz übertrifft den der beiden Vorgänger auch nicht. fh

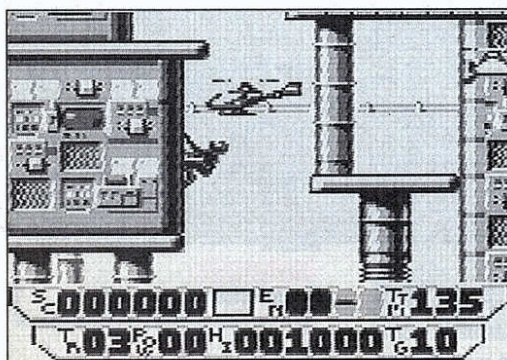
Immer an der Wand lang

Spider-Man 3

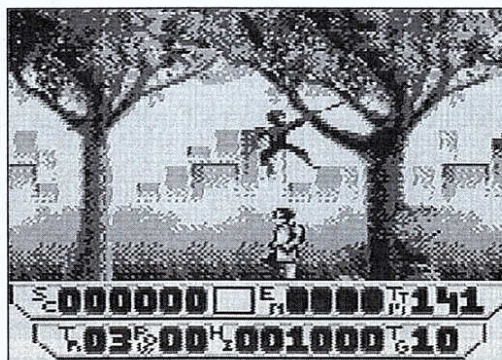
Schon zum dritten Mal macht Acclaim Spider-Man zum Titelhelden in einem Game-Boy-Spiel. Die Hintergrundstory von *Invasion of the Spider Slayers* basiert auf den aktuellsten Folgen der beliebten Marvel-Comic-Serie: Peter Parker alias Spider-Man fühlt, daß seltsame Mächte seine Sinne beeinflussen wollen. Er bemerkt, wie kleine mechanische Spinnen jede seiner Bewegungen aufzeichnen. Die Spur führt zu den altbekannten Bösewichtern Elektro und Scorpion. Durch die heimtückischen Erfin-

dungen des Alistair Smythe, eines aus dem Irrenhaus entflohenen verrückten Wissenschaftlers, sind sie an die geeigneten Werkzeuge zur Durchführung ihrer verwerflichen Pläne gelangt. Smythes vielfältige Killer-Roboter-Kreationen kennen nur einen Befehl: Spider-Man aufspüren und vernichten. Auch der Aufbau der fünf Level ist stark an die Storyline der Comics angelehnt. Alle aus den Heften bekannten Schauplätze finden sich auch im Spiel wieder. Zwischen den Szenen wird in Sprech- und Denkblasensequenzen der wei-

tere Verlauf der Geschichte erklärt. Spidey hat jede Menge Bewegungsabläufe drauf, wobei die Belegung der zwei Feuerknöpfe je nach Spielsituation variiert. Neben dem üblichen Laufen, Hüpfen und Springen könnt Ihr die verschiedensten Faustschlag- und Fußtritt-Kombinationen ausführen. Weiterhin besitzt Ihr die Fähigkeit, an Wänden und Decken zu laufen, Spinnwebtrampoline zu nutzen und Euch an Webfäden über Abgründe zu schwingen. Extras helfen Euch, Energie und Kampfkraft wiederherzustellen.



Sehr detaillierte, aber kontrastarme Grafiken erhöhen den ohnehin satten Schwierigkeitsgrad.



Spieltyp:



Hersteller: Ljn

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 70 Mark

58%

Grafik

37%

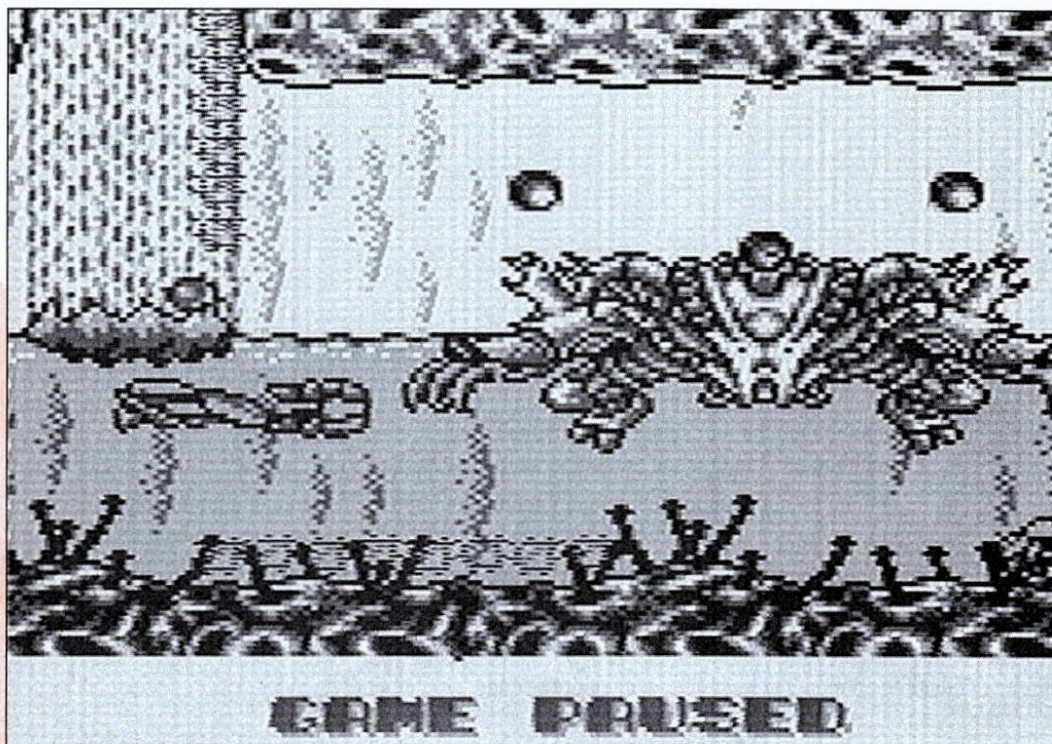
Musik

28%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

42%



Automat für die Tasche

R-Type 2

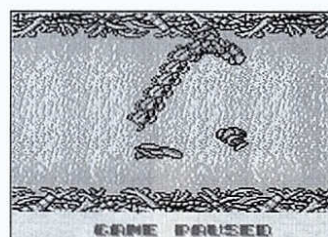
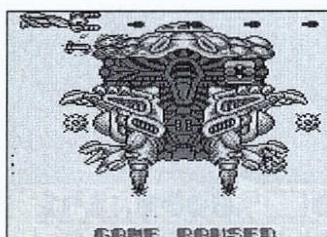
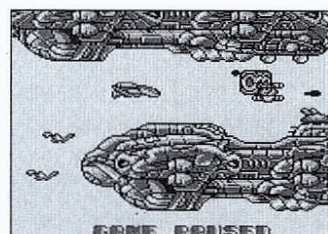
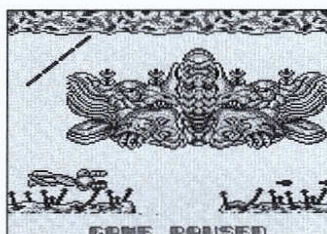
Wer schon mal R-Type 2 am Automaten gespielt hat, weiß schon ziemlich genau, was er sich mit der Game-Boy-Umsetzung zulegt (der kann gleich das Fazit lesen). Für alle, die die Spielhallenvorlage nicht kennen, nun die Beschreibung: R-Type 2 ist ein reinrassiger Horizontal-Scroller mit organotechnischem Grafiksatz, also etwas wie *Nemesis 2*. Die Besonderheiten des R-Type-Raumschiffs sind der aufladbare Power-Schuß und die Extrawaffenkonfiguration. Lest Ihr das erste Extra auf, kommt von hinten ein Satellit angedüst, der sich freischwebend auf der Höhe des Raumschiffs hält. Auf Knopfdruck klinkt sich das Helferlein vorne oder hinten am Raumer ein. Dann ändert sich in Abhängigkeit von der Aufrüststufe die Schußart. Vom abprallenden Laser über den kraftvollen Doppelschuß bis zum Bodenroller reicht die Palette. Die Schußarten des ausgeklinkten Satelliten

hängen ebenfalls von der Anzahl der gesammelten Extras ab. Nebenbei lest Ihr noch Extras für Speed-Up, schützende Sidekicks und Luft-Boden-Bomben auf. Die monströsen Endgegner am Levelende erfordern immer wieder wechselnde Taktiken. Steckt ein Obermütz einen Treffer ein, blinkt er kurz auf. Im Vergleich zum Automaten fällt die Game-Boy-Version allerdings

etwas leichter aus. Die Feinde wurden in ihrer Zahl dezimiert und die Endgegner ballern nicht so heftig auf Euch wie in der Vorlage. Auch die Rücksetzpunkte wurden großzügiger gestaltet. Auf ein Paßwort-System wurde verzichtet, dafür gibt's unbegrenzte Continues.

gut

Kompliment an die Jungs von Irem: Sie haben wirklich ihr Möglichstes getan, um die Game-Boy-Version von R-Type 2 so nahe wie



Auch bei niedrigem Schwierigkeitsgrad helfen gegen die monströsen Endgegner nur Satellit, Sidekicks und geschickte Manöver.

Die Game-Boy-Version ist eine gelungene Umsetzung des Kultautomaten

möglich an den Automaten zu bringen. Witzigerweise wird die Handheld-Balleri sogar an den selben Stellen langsamer. Daß der Automat so schwer war, ist verständlich. – Ihr sollt ja ordentlich Kohle reinstecken. Da erscheint's nur fair, wenn die Heimversion etwas leichter ausfällt. Bei selbem Schwierigkeitsgrad hätte die Game-Boy-Ausgabe einen tierischen Frustfaktor. Das einzig echte Problem ist das fehlende Dauerfeuer. Um schnell genug schießen zu können, müßt Ihr den Game Boy auf den Tisch legen und auf die Feuer-Taste hämmern – dann ist jedoch die nötige Manövrierfähigkeit mit dem feinfühligem Joypad-Daumen zum Teufel. Ansonsten regiert die "Ich merk' mir den besten Weg"-Taktik. Seid Ihr nur oft genug an derselben Stelle gescheitert, findet Ihr sicher die richtige Kombination aus Drohkaktion, Schuß und Position. Ballerprofis können sich das Kultmodul ruhigen Gewissens zulegen. Neulinge sollten erst mal abchecken, ob ihnen der Schwierigkeitsgrad liegt. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: Irem
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 70 Mark

72%

Grafik

63%

Musik

46%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

72%

Mogelpackung

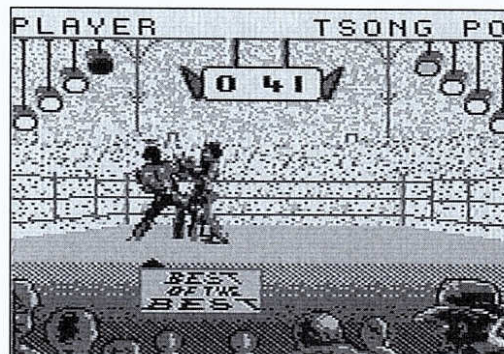
Best of the Best

Nicht überall wo Karate draufsteht, ist auch Karate drin: Zwei Kontrahenten verdreschen sich so lange im Ring, bis einer von ihnen alle viere von sich streckt und besinnungslos am Boden liegt. Treffer werden durch ausgehende Lampen über den Köpfen der Raufbolde signalisiert. Sind alle Lichter erloschen, sinkt der Fighter zu Boden und der Kampf ist vorbei. Nach jeder Runde bewegt sich zur allgemeinen Erheiterung ein Nummern-Girl über den Bildschirm. Damit die Prügelei nicht schon nach einigen Durchgängen

gen zu langweilig wird, besteht im Optionsmenü reichlich Gelegenheit zur Variation. So könnt Ihr aus 16 verschiedenen Kampfbewegungen acht für den nächsten Kampf auswählen. Im Optionsmenü lassen sich Paßwörter eingeben, Gegner auswählen und ein Fitnestraining in einer Sporthalle absolvieren.

gut

Ein rechter Haken direkt ins Gesicht, schnell noch einen Fußfeiger hinterher und Chan Lee fliegt zu Bo-



Kickboxing mit Taktikelement: Best of the Best bietet solide Prügeln für schnellfüßige Kämpfer

den. Und das – zumindestens für Game-Boy-Verhältnisse in nahezu flüssigen Bewegungen. Die Computerversion (hieß damals Panza-Kick-Boxing) wurde kompetent umgesetzt. Aber nicht nur die Grafik verdient ein dickes Lob, auch die übersichtliche Steuerung ist prima gelungen. Könnte das Spiel jetzt noch mit einer Link-Option dienen, hätte Loricels Kickboxing-Spektakel Hit-Ambitionen.

Christian Bornemühl

Spieltyp:



Hersteller: Loricels

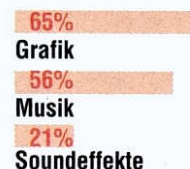
Testversion von: Loricels

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark



SPIEL-SPASS:

65%

SUPER-NES

ALIEN III	DT 129.90
AXELAY	99.90
BATMAN RETURNS	129.90
B.O.B	DT 129.90
BATTLETOADS	119.90
BOMBERMAN'93	139.90
BUBSY	129.90
BULLS VS BLAZERS	DT 119.90
CYBERNATOR	129.90
DESERT STRIKE	DT 109.90
EQUINOX	129.90
FATAL FURY	129.90
FINAL FANTASY II	129.90
FINAL FANTASY MYSTIC	99.90
FIRST SAMURAI	119.90
JIMMY CONNORS	DT 129.90

JOHN MADDEN'93

KAWASAKI CHALL.	119.90
K. ARTHURS WORLD	DT 119.90
LOST VIKINGS	129.90
MARIO IS MISSING	119.90
MARIO KART	DT 89.90
MECHWARRIOR	129.90
NCAA BASKETBALL	119.90
SHADOWRUN	129.90
SHANGHAI II	109.90
SOUL BLAZER	119.90
STAR WARS	DT 119.90
STARWING	DT 109.90
STRIKE EAGLE	119.90
SUPER NINJA BOY	109.90
SUPER TURRICAN	129.90
TECMO NBA	129.90

DT 119.90

TWIN BEE	129.90
WOLF CHILD	119.90
WWF II	DT 139.90
X-ZONE	99.90

Super-NES US-RGB

(Die schnellere Kiste)	299.00
RGB-AV-KABEL DT/US	49.90
FIRE-ADAPTER	29.90
SFX-FIRE-ADAPTER	39.90
ASCII-PAD	DT 59.90
CAPCOM SF-STICK	169.90
JB-KING	DT 139.90
SV 334 PAD	49.90
TOP-FIGHTER-STICK	149.90
PADVERLÄNGERUNG	19.90
SUPERSCOPE	139.90

JUMP 'N' RUN

MEGA DRIVE CD-SPIELE

CDX-CONVERTER	89.90
BATMAN RETURNS	US 99.90
CHUCK ROCK	US 109.90
COBRA COMMAND	US 109.90
FINAL FIGHT	US call
HOOK	US 109.90
JAGUAR XJ-220	US 109.90
MONKEY ISLAND	US 109.90
NIGHT TRAP	US 119.90
POWER FACTORY	US 119.90
RISE OF DRAGON	US 109.90
ROAD AVENGER	US 109.90
SEWER SHARK	US 119.90
SILPHEAD	US call
SONIC	US call
STREET FIGHTER II	US call
STROK. DRACULA	US 119.90
TIME GAL	US 109.90

WILLIE BEAMISH

WONDERDOG	US 119.90
MEGA DRIVE MODULE	US call
ANOTHER WORLD	DT 109.90
BATTLETOADS	99.90
BLASTER MASTER II	109.90
COOL SPOT	DT 109.90
FATAL FURY	DT 119.90
FLASHBACK	DT 129.90
JUNGLE STRIKE	call
SORCERERS KINGD.	119.90
STREETS OF RAGE II	DT 89.90
HARDWARE	DT 89.90
SEGA CD-ROM	us 679.00
IMP-JOYBOARD	89.00
UMBAU 50/60Hz	39.90
TURBO DUO	
TITEL AM LAGER	

US 119.90

NEO GEO	
3 COUNT BOUT	369.00
ART OF FIGHTING	369.00
BLUES JOURNEY	199.00
BURNING FIGHT	279.00
FATAL FURY II	369.00
LAST RESORT	309.00
MAGICIAN LORD	199.00
NAM 75	199.00
ROBO ARMY	279.00
SAMURAI SHOWD.	call
SENGOKU II	369.00
SUPER SIDEKICKS	359.00
THRASH RALLY	229.00
VIEWPOINT	549.00
WORLD HEROES II	369.00
GRUNDGERÄT PAL/RGB	699.00
JOYBOARD	119.00
MEMORY CARDS	69.90

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

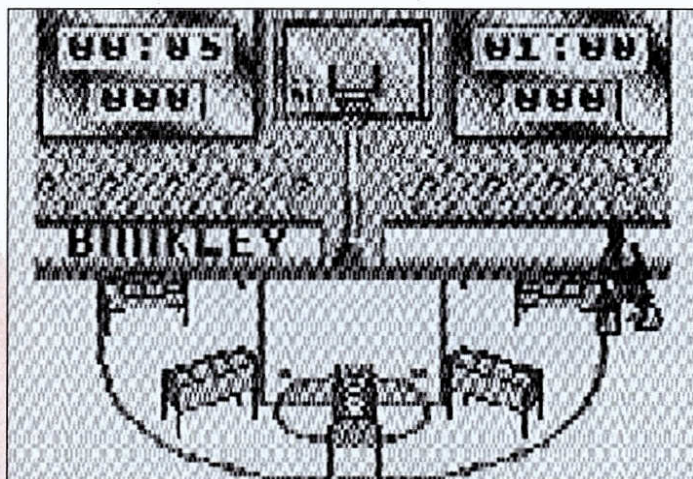
12h Bestellannahme
kein Anrufbeantworter

Weitere Titel lieferbar
Preisliste gegen frankierten
Rückumschlag.
Wir liefern per NN zzgl.
DM 9.- Porto & Verpackung

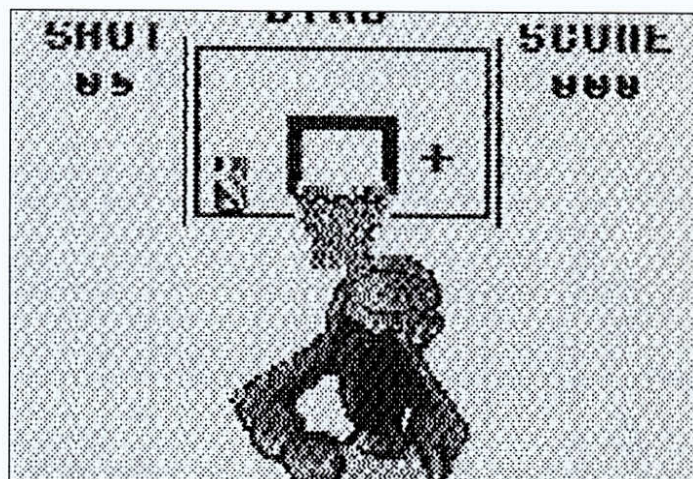
Druckfehler, Irrtümer &
Preisänderungen vorbehalten.
Software ist außer bei Defekt
grundsätzlich vom Umtausch
ausgeschlossen

Alle angegebenen Preise sind
Versandpreise. Ladenpreise
können abweichen.

Händleranfragen erwünscht.



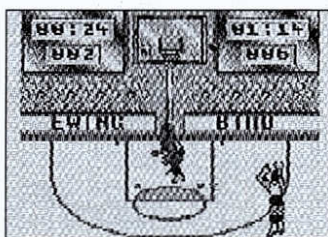
Beim "Three Point Shootout" befördert Ihr die Bälle unter Zeitdruck in den Korb – wobei jeweils der letzte Ball doppelte Punktzahl beschert.



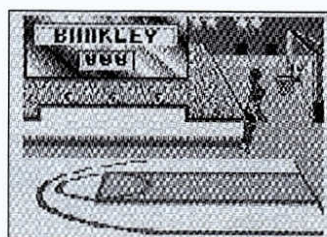
Das kleine Fadenkreuz rechts auf dem Board läßt sich nur gering beeinflussen – befindet's sich über dem Korb, drückt Ihr ab.



Wie im Vorgänger stehen 27 namhafte NBA-Stars zur Wahl.



Klassisch: Das altgediente "One on One" sorgt im Duo für Freude.



Mit Akrobatik überzeugt Ihr die Punktrichter beim "Slam Dunk".



Im Auswahl-Menü warten sechs Spielvarianten auf Eure Gunst.

Basket-Ballett

NBA All-Star Challenge 2

Die NBA bleibt im Videospielgeschäft weiter am Ball: In Acclaims neuem Basketballstreich *NBA All-Star Challenge 2* mischen 27 Akteure der nord-amerikanischen Profiligen mit. Lizenzgeschützte Namen wie David Robinson von den San Antonio Spurs, Akeem Olajuwon von den Houston Rockets oder der mittlerweile pensionierte Larry Bird (Boston Celtics) stehen Euch als Spielerkarrieren zur Verfügung. Mit dem Akteur Eurer Wahl dürft Ihr an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen: Bei "One on One" spielen zwei Ballakrobaten auf einen Korb. Entscheidet Ihr Euch für den "Free Throw Competition", blendet die Feldperspektive auf eine frontale Nahaufnahme des Korbs um – über ein wankendes Fadenkreuz steuert Ihr den Wurf. Im "Three Point Shootout" befördert Ihr je fünf Bälle aus fünf Kästen entlang der Drei-Punkt-Linie Richtung Korb. Neben gutem Wurf-Timing ist Schnelligkeit angesagt – nur konzentrierte Joypad-Artisten versenken innerhalb des Zeitlimits von 60

Sekunden alle Gummimelonen im Ziel. Wer per Tastendruck und ohne körperliche Anstrengung mit Maximum-Airs oder Double-Hand-Slams übers Parkett tanzen will, fühlt sich in "Slam Dunk" wohl. Nachdem Ihr im Practice-Modus Absprungpunkt und Flugphase einstudiert habt, fordert Ihr einen Rivalen heraus. Über Sieg oder Niederlage entscheiden drei Punktrichter, die auch während des Trainings Eure Kür unter die Lupe nehmen. Im "Accuracy Shootout" folgt Ihr den Markierungen des Computers und versucht, aus der vorgegebenen Distanz zu punkten. Das "One-on-One Tournament" lädt Euch zu Playoffs ein.

gut

Trotz des dünnen One-on-One-Themas hat *NBA All-Star Challenge 2* seine Reize: Zahlreiche Spielvarianten mit unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten sorgen für gut getimtes 'Dunk' auf kurzen Bus- und Bahnfahrten. Die individuellen Stärken und Schwächen der NBA-Vorbilder wurden dabei nicht außer acht gelassen: Entscheidet Ihr Euch für einen "Three Point Shootout" gegen Michael Jordan, muß jeder Eurer Würfe sitzen – tretet Ihr gegen Alvin Robinson an,

schreitet Ihr selbst mit einer mickrigen Trefferquote von 50 Prozent als Sieger vom Parkett.

pa

Spielertyp:

Hersteller: Ljn
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 6 Spielvarianten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

59%
Grafik
36%
Musik
34%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **64%**

**POWER
GAMES**

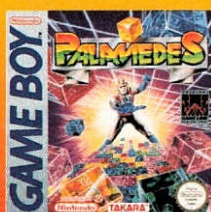
KING OF THE MONSTERS



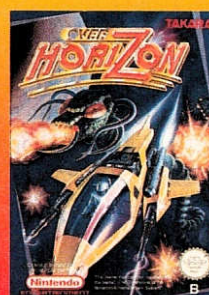
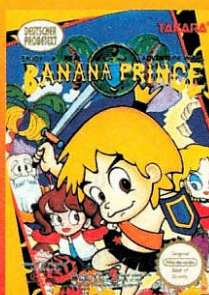
Wüste Monster erobern Deinen Bildschirm
Die Arena dieses actionreichen Kampfspieles ist die Innenstadt von Tokio. Im Schlagabtausch von Super-Monster gegen Super-Monster wird der König dieser Riesen-Ungeheuer gesucht. Doch egal, wer siegt, der nächste Kampf kommt bestimmt.
2-Spieler-Action!



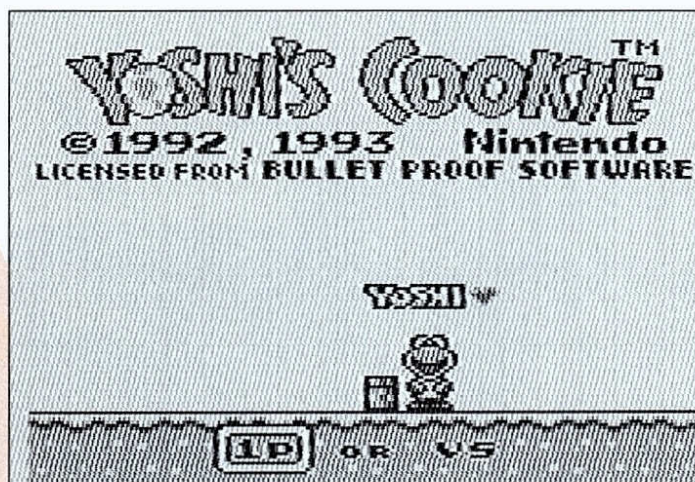
GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



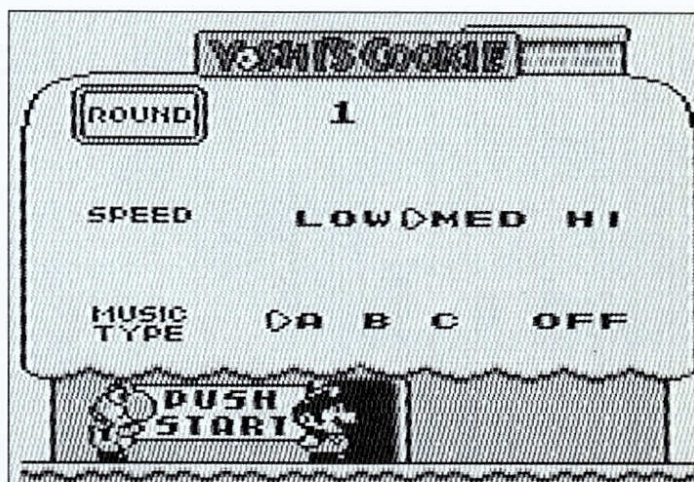
Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



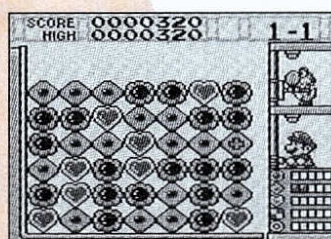
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



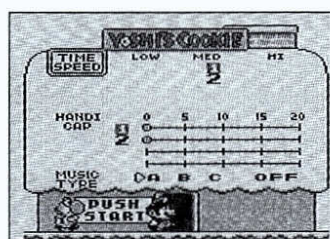
Willkommen beim Tetris-Clone: Auf dem Game Boy darf man sich und die Gegner kräftig ärgern.



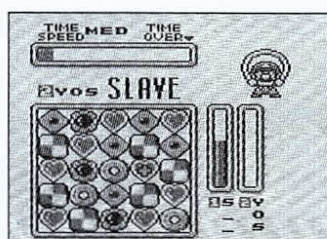
Die Geschwindigkeit und Musikbegleitung läßt sich auf dieser Seite variabel einstellen.



Vorsicht: Schnell ist das Feld mit Cookies überfüllt.



Alternative Spielvariante mit freier Wahl des Handicaps



Meister Mario unterhält sich in Pausen mit Seilhüpfen.



"And The Winner Is": ein Hoch dem Sieger!

Nintendo präsentiert mit Yoshi's Cookie ein weiteres, typisches Game-Boy-Puzzle. Das Prinzip ähnelt stark den frühen Spielehits Columns und Tetris. Mit der Zeit sind allerdings einige neue Spielvarianten dazugekommen, besonders spannend ist dabei der Vier-Spieler-Modus. Im Einzelspiel-Modus füllt sich das Spielfeld von oben und von rechts mit unterschiedlich geformten Plätzchen. Um vertikale und horizontale Reihen gleicher Plätzchen zu schaffen, lassen die Positionen mit einem Fadenkreuz verschieben. Gleiche Reihen lösen sich auf und machen nachrückenden Teilen Platz. Wie bei Tetris verliert Ihr das Spiel, wenn die Flut der Süßigkeiten keinen Platz mehr findet und am rechten oder oberen Rand stehenbleibt. Ein Yoshi-Kopf dient als Joker und hilft Euch schon mal aus der Patsche. Im Verlauf des Spieles rollt die Mürbekostwelle immer schneller und es wird zusehends ein hartes Stück Arbeit, einen Bildschirm-Screen komplett abzuräumen. Neben einstellbarem

Schwierigkeitsgrad und drei verschiedenen Geschwindigkeitsstufen bietet das Modul zusätzlich einen Zwei-, Drei- und Vierspielermodus. In diesen Versionen wird ein erweitertes Auswahlmenü mit Namenseintrag und individuell einstellbarem Handicap geboten. Auch der Joker mit Yoshis Konterfei hat jetzt eine andere Bedeutung. Jedesmal, wenn eine Reihe oder Säule verschwindet, taucht einer der Yoshi-Cookies auf. Habt Ihr fünf davon und arrangiert sie in einer Reihe oder Spalte, wird eine bestimmte Aktion ausgeführt. Darunter befinden sich so üble Sachen wie die vorübergehende Kontrolle des gegnerischen Cursors oder das Durcheinanderwirbeln aller Kekse beim angezeigten Spieler. Natürlich benötigt jeder Mitspieler ein eigenes Modul sowie ein Game-Boy-Netzkabel.

Noch 'ne Tetris-Kopie

Yoshi's Cookie

geht so

Joshi's Cookie ist ein nettes Denkspiel, daß sich problemlos zwischendurch spielen läßt.

Die Steuerung ist gut gelöst und der Anspruch steigt mit der Zeit gewaltig an. Leider finde ich in diesem Spiel keinerlei neue Ideen. Solche Module gibt es auf dem Game Boy im Überfluß. Daß Yoshi und Mario jene Meisterbäcker sind, die den Screen pausenlos mit Ihren Produkten überhäufen, hat seine Ursache eindeutig im Werbeeffekt. Kaum eine Schandtats, zu der Yoshi nicht mißbraucht wird. Spielt man allerdings im Verbund mit anderen, so stellt sich nach kurzer Zeit der "Mensch är-

gere Dich nicht"-Effekt ein: eine von Schadenfreude begleitete gute Laune, wobei gegenseitig verteilte Fallen, gelegentlich den Verursacher selbst treffen. 5 Star/mn

Spieltyp:

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Spielvarianten, einstellbare Handicaps
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark
17% Grafik
40% Musik
43% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

Pausenfüller

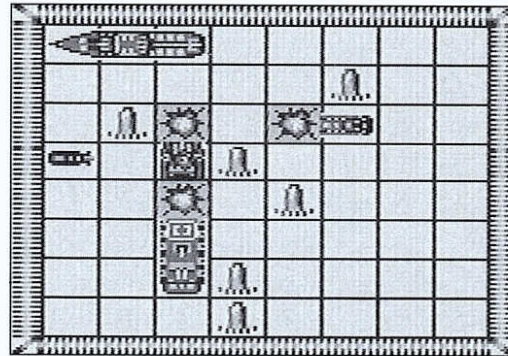
Battleship

Seeschlachten liefern ja eigentlich jede Menge Stoff für spannende Videospiele. Bei Mindscapes neuem Titel *Battleship* handelt es sich jedoch nicht um eine Zerstörersimulation, sondern um etwas, das ABC-Schützen früher auf Karopapier unter der Schulbank spielten: Es ist das altbekannte "Schiffe versenken". Bevor Computergegner und Spieler abwechselnd mit einem Fadenkreuz im Koordinatenatlantik nach feindlichen Schiffen stochern, dürft Ihr zunächst die eigene Flotte (Fünfer, Dreier, Zweier und Miniboot) verteilen. Daraufhin huscht jeder Spieler mit einem Fadenkreuz über das Koordinatenfeld und nimmt ein Feld unter Beschuß.

In der folgenden animierten Sequenz zischt ein Torpedo los und feuert entweder ins Wasser oder landet einen Treffer. Wer ein gegnerisches Schiff versenkt, bekommt zur Belohnung Extras wie z.B. Raketen, mit denen sich gleich mehrere Felder attackieren lassen.

na ja -

Für einige Minuten ist *Battleship* wirklich unterhaltsam – besonders, wenn zwei Kontrahenten von der Link-Option Gebrauch machen. Auch die zwölf Levels, die jeweils aus vier Unterabschnitten bestehen sowie das Paßwort-Feature



Battleship ist nichts anderes, als ein aufgebohrtes Schiffe-Versenken. Dank Link-Option auch für zwei

sorgen für hohen Spielkomfort. Nur leider läßt sich die Anzahl der Schiffe nicht variieren. Außerdem geht es mit der Zeit ziemlich auf die Nerven, nach jedem Zug immer die gleichen animierten Szenen von fliegenden Torpedos zu ertragen. Hinzu kommt, daß die deutsche Anleitung und der Verpackungstext ("Bemanne Deine Kampfstationen!") ziemlich peinlich gerieten. Kurz: Zu zweit ganz nett, alleine eher lasch. *Christian Bornemühl*

Spieletyp:



Hersteller: **Mindscape**

Testversion von: **Mindscape**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

CA.-Preis: **60 Mark**

27%

Grafik

20%

Musik

11%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

57%



WOLF SOFT

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart - Umschalter

Anschlußkabel

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit
Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 189,99 DM
7-fach Umschalter 269,99 DM

Wir führen auch Hard- und Software für:
Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK,
PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

Mega Drive 3er Set 99,99 DM
PC Engine Hu Cards 29,99 DM

SNES RGB Kabel dt.+ Hifianschluß 79,99 DM
SNES RGB Kabel us.+ Hifianschluß 89,99 DM
Neo Geo RGB Kabel 39,99 DM
Mega Drive RGB Kabel 39,99 DM
Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
Adapter für Commodore und
Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
Spezialanfertigungen a. A.

Umbauten:
Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz
und ja/us. mit Schalter 55,55 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Wolf Soft, Hard & Software Versand, Schulstraße 3, neue Plz.: 56566

5450 Neuwied 22, Tel.: 0 26 22 / 83 51 7, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

NEU IN ULM
UL-TECH
WONDERLAND
VIDEOSPIELE

Tel.: 07 31/61 98 07
An- und Verkauf von
gebrauchten Spielen!

Laden und Versand:
89073 Ulm, Bessererstr. 23/1, nahe TÜV Karlsstr.
Inhaber: Harald A. Massih



mgk
MEANS INNOVATION

**INTELLIGENT
DISK DRIVER
SYSTEM**

FÜR SUPER NINTENDO UND SEGA MEGA DRIVE

nur
DM 849,-
(öS 5.949,-)*



Weitere Konsolenprodukte wie
z.B. PC-Interface erhältlich !!!



FÜR SNES + SEGA MD
ohne zusätzliche Hardware
(kopiert Spiele)

16 MB SPEICHER
erweiterbar bis 32 MB

256 KB Save Game Funktion
3,5" HD Laufwerk (bis 1,6 MB)

eingebaute Funktionen wie
Kopieren, Formatieren, Speichern
nach dem Kopiervorgang
wird das Modul nicht mehr benötigt
Software Update von Diskette möglich
verarbeitet auch Japan und US-Module

weitere Geräte wie IBM-PC oder
Festplatte anschließbar

inkl. 220 V Netzteil

inkl. deutschsprachigem Handbuch

* Preise inkl. MwSt., Zoll u. Versandkosten

T&S - Der Konsolenspezialist

T & S Versand

Hofriedenstraße 26 • A-6911 Lochau • AUSTRIA

Tel. 0043-(0)5574-48401 • Fax 0043-(0)5574-48093

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

The Movie

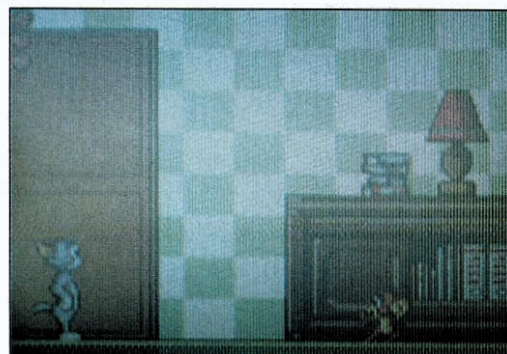
Tom & Jerry

Wie man es von einem echten Katz' und Maus-Unternehmen erwarten darf, steckt das tierische Abenteuer voller offener Gemeinheiten. Da hat der treu-doofe Kater Tom doch tatsächlich eine Schatzkarte entdeckt. Klar, daß die altkluge Maus sich das nicht entgehen läßt. Und ehe sich Tom über den Fund freuen kann, hat sich die freche Ratte den Plan geschnappt und flitzt los. Schon seht Ihr mitten in einer der berühmten Verfolgungsjagden, die Euch durch acht Levels führt und schließlich in der ersehnten Schatzkammer endet. Doch bis dahin liegt ein gutes Stück Arbeit vor Euch. Der arme Tom wird im gesamten Spielverlauf von

der nur wenige Meter voraus-hoppelnden Maus verhöhnt und ausgelacht. Erst wenn Tom mit einem besonders geschickt angesetzten Sprung Jerry erwischt, ist die Aufgabe erfüllt und das Level bestanden. Ansonsten verliert Ihr Euch in einer Endlosschleife – jedes Level ist in einer Kreisbahn angelegt – ein Leben nach dem anderen. Ist Jerry schließlich gefangen, gibt's eine Bonusrunde. Zur Belohnung winken Extraleben.

sehr gut

Ein rundum gelungenes Jump'n'Run. Das streitbare Duett hält Euch mit Gags und Überraschungsangrif-



Ähnlichkeiten mit der Master-System-Version sind unverkennbar – dennoch ist das Gameplay flüssiger und macht mehr Spaß

fen in fünf verschiedenen Leveln kräftig auf Trab. Um unbeschadet den Schatz zu heben, müßt Ihr schon etwas trainieren. Dennoch, auch bei mehreren mißglückten Versuchen bleibt dank sieben Continues die Motivation recht lang erhalten. Dafür sorgen schon allein die gut gezeichneten Comics. Denn nicht nur die beiden Superstars sind grafisch gekonnt in Szene gesetzt, auch Hintergründe, Sprites und Sounds sind professionell. mn

Spielertyp:



Hersteller: Turner Ent.

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: Highscore-Liste

3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

71%

Grafik

57%

Musik

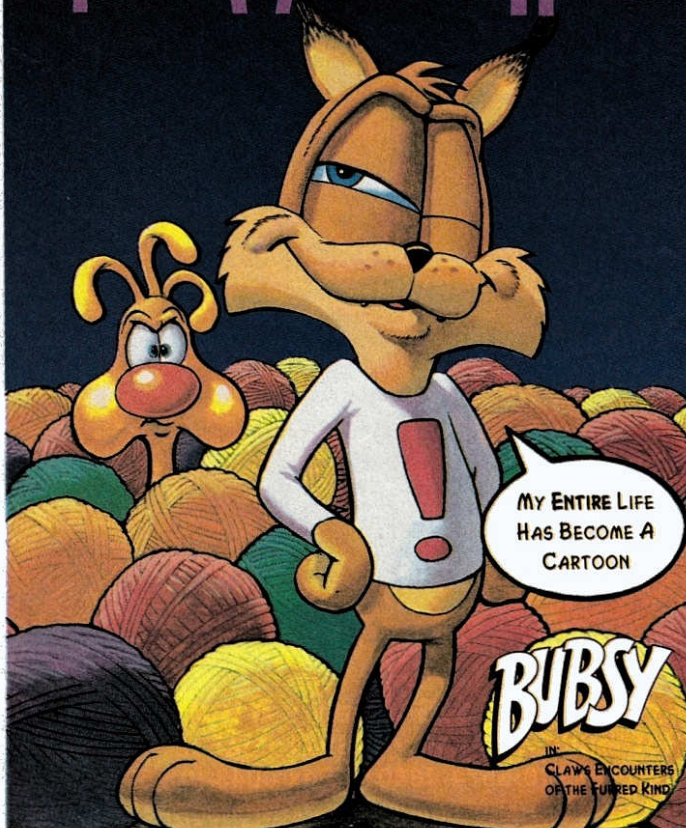
48%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

68%

Funware



Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
AUSTRIA

Tel. (Shop) 0512-492626

Tel. (Versand) 0512-361441

Fax: 0512-361442

Wir führen eine riesige Auswahl an Spielen für alle Systeme! Eine kleine Auswahl gefällig?

Super Nintendo

Bubsy Bobcat dv
B.O.B. by Electronic Arts dv
NHLPA Hockey 93 (dv)
Star Wing (dv)
Fatal Fury (dv)
Super Bomberman (dv)
Twin Bee (us)
Operation Logic Bomb (us)
Final Fight 2 (us)
Mech Warrior (us)
Lost Vikings (us)

Turbo Grafx

Bomberman 93 (us)
CD Cosmic Fantasy (us)

Sega Mega Drive

Bubsy Bobcat (dv)
Tiny Toons (dv)
Super Shinobi 3 (us)
Strider 2 (us)
Toys (us)
Flashback (us)
CD Batman Returns (us)

Game Boy

Felix the Cat (dv)
Jimmy Connors Tennis (us)
F15 Strike Eagle (us)
Pang (dv)

außerdem gibt's Spiele für Game Gear, Neo Geo, PC Engine, MS DOS, Apple Mac, Amiga inkl. Zubehör

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 46047 Oberhausen • Tel.: 0208/889409

Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la Sa 10.00-16.00

Versand: Höhenweg 178 • 46147 Oberhausen • Tel. 0208/670762

King Games

NEU ! NEU ! NEU ! Adapter für alle FX-, DSP-Chip-Spiele 29,- Fr.
NEU ! Adapter für US CD-ROM (Abspielen von Jap. CD-Spielen)

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt. inkl. 1 Spiel 269,- Fr.
Konsole US RGB-Version 259,- Fr.
Joypad Pro 2 39,- Fr.
Action Replay Pro 99,- Fr.
CD-Rom US-Version 629,- Fr.
CD-Rom & Genesis im Set 859,- Fr.

US- oder CH-Spiele:

Amazing Tennis 105,- Fr.
Cool Spot 94,- Fr.
Fatal Fury 114,- Fr.
Flashback 119,- Fr.
F-15 Strike Eagle II a.A.
Golden Axe 3 a.A.
Hit the Ice 94,- Fr.
Hook a.A.
Humans 109,- Fr.
Out of this World 109,- Fr.
Shining Force (US) a.A.

Splatterhouse 3 109,- Fr.
Summer Challenge a.A.
Super Shinobi 2 a.A.
Tecmo World Cup Soccer 94,- Fr.

US CD-ROM Spiele:

Batman Returns 99,- Fr.
Dracula a.A.
Final Fight a.A.
Jaguar XJ 220 99,- Fr.
Rise of the Dragon a.A.

SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad 259,- Fr.
Action Replay Pro 99,- Fr.
Konami Hyperbeam Contr. 99,- Fr.
JB King Joystick 79,- Fr.
Ascii Pad 49,- Fr.
Super Adventure Joystick 99,- Fr.

US- oder CH-Spiele:

Blues Brothers 129,- Fr.

Bussy the Bobcat a.A.
Captain Novolin 105,- Fr.
Congo's Caper 119,- Fr.
Dead Dance 129,- Fr.
Edona Kiba 124,- Fr.
Exhaust Heat II 139,- Fr.
Equinox a.A.
Final Fight II a.A.
Lost Vikings a.A.
Mario is Missing 109,- Fr.
Mech Warrior 139,- Fr.
Nigel Mansell F-1 a.A.
Shadow Run 119,- Fr.
Star Fox 105,- Fr.
Super Conflict a.A.
Super Ninja Boy a.A.
Super Turrican a.A.
Taz Mania a.A.
Terminator 105,- Fr.
Tom & Jerry 105,- Fr.
Toys 105,- Fr.

Neue Öffnungszeiten: Mo. 18.30-21.00 Uhr
Di.-Fr. 13.30-21.00 Uhr

Telefon: 0 57/27 31 30
Händleranfragen erwünscht!

NEW
rat's

TEL. 06131-670608

06131-604245

FAX. 06131-670608

SECOND-HAND-GAMES • MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 • 6500 MAINZ 1

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspele für
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIIVE - NEO GEO

Angebot des Monats:

SUPER NES

Wrestlemania 69,- DM
F Zero 59,- DM
Streetfighter 2 69,- DM
Barts Nightmare 69,- DM
Turtles 69,- DM
Ghouls'n Ghosts 59,- DM

STAR-WARS

Star Wars 79,- DM
Magical Quest 79,- DM
PARODIUS 79,- DM
Dragons Lair 99,- DM
Harley Humongous 109,- DM

MEGA DRIVE

World of Illusion 69,- DM
Wonderboys 79,- DM
Rolo 79,- DM
Spiele ab 29,- DM

NEO GEO

Basebalstars 1 139,- DM
Basebal 2020 139,- DM
Anrdo Dunos 149,- DM

WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLEN NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspele absolute Höchstpreise.
Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt
Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst
nach telefonischer Absprache.

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.
Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

Käfig voller Narren

WWF Steel Cage Challenge

Von Ljn kommt nun die Game-Gear-Umsetzung des kürzlich für das NES erschienene *WWF Steel Cage Challenge*. Wie gehabt, gibt's die üblichen Spielvarianten One-on-One (Zweikampf), Tag-Team (Zweikampf mit Ersatzmann und Abklatschen), Championship und Tag-Team-Championship. Vor dem Spiel müßt Ihr entscheiden, ob Ihr im normalen Ring catcht oder nach speziellen Regeln im Stahlkäfig kämpft. Hier gewinnt, wer den schwedischen Gardinen entflucht – was der Gegner natürlich zu verhindern sucht. Im Nor-

malfall schickt Ihr den Widersacher auf die Matte und nutzt die entstehende Kampfpause zur Flucht. Welchen Wrestler Ihr steuert, liegt bei Euch. Insgesamt zehn Berühmtheiten von Hulk Hogen über den Undertaker bis zu Ted Dibiase warten auf Einsatz.

gut

Anfangs hatte ich echte Zweifel, ob man die NES-Grafik auf dem winzigen LC-Bildschirm würde umsetzen können. Rein von



Verflucht kleine Sprites, allerdings gelungen animiert

der Grafik her sind sich beide Versionen sehr ähnlich, auf dem Game Gear wurde aber die Wrestler-Galerie aktualisiert und das Kampfgeschehen ist rasanter und besser durchgestylt als auf dem NES. Als akustisches Bonbon dröhnen alle Titelmelodien der einzelnen WWF-Superstars aus dem Modul. Die Game-Gear-Version ist insgesamt etwas besser gelungen. WWF-Fans mit Game Gear werden an den Modul kaum vorbeikommen. hu

Spieltyp:



Hersteller: Ljn

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1

Features: 4 Spielvarianten

3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger

und Fortgeschrittene

CA.-Preis: 90 Mark

61%

Grafik

58%

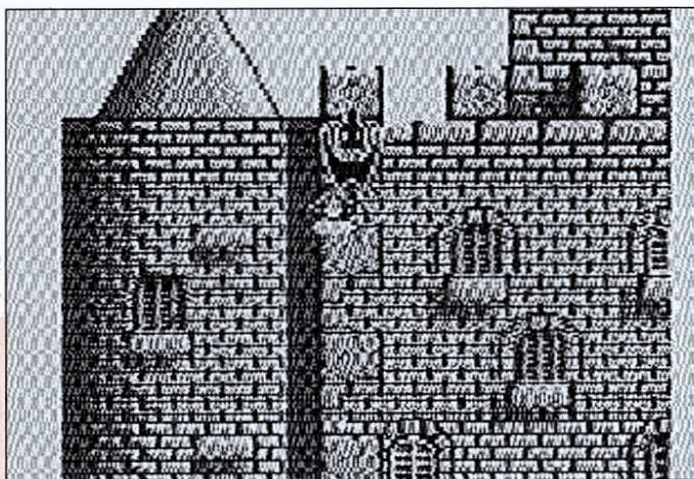
Musik

26%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

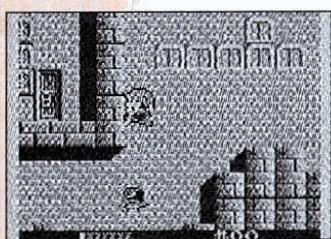
70%



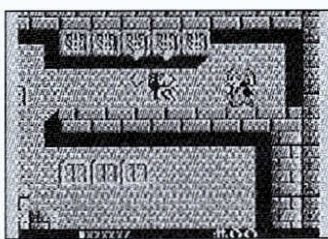
In Milons geheimen Schloß warten düstere Räumlichkeiten und knifflige Rätsel auf den abenteuerlustigen Game-Boy-User.



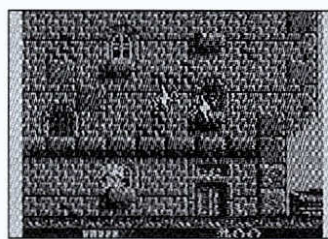
Bissige Fledermäuse und bebeinte Glupschaugen haben es auf Euren Helden abgesehen – Milon wehrt sich mit einem variierbaren Schuß.



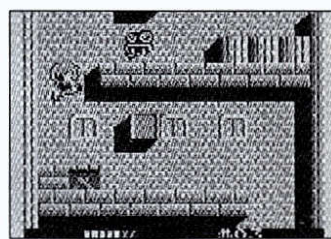
Durch die Tür links oben verläßt Ihr das glitschige Verlies.



Hinter zahlreichen Steinblöcken verstecken sich Dollarnoten.



Im Schloßhof dürft Ihr Euch den Eingang Eurer Wahl aussuchen.



"Wo bitte geht's zur Bonusrunde?" – Milon auf Abwegen.

Musik ist Trumpf

Milon's Castle

Es war einmal ein Land, Hudson genannt, dort sprachen die Menschen durch Musik miteinander. Unser Held Milon kann diese Sprache jedoch nicht. Bevor er sie erlernen kann, muß er zu Königin Eliza, die in einem geheimen Schloß lebt. Als Milon die riesige Festung erreicht, trifft er auf die Reste eines furchterlichen Kampfes: Der böse Warlord aus den Bergen eroberte mit seinen Dämonen das Schloß und hält seitdem die Königin gefangen. Barnaby, der Schloßzauberer, bittet Milon um Hilfe. Mit Unterstützung eines Zauberstabes, der Dämonen wegzaubert und versteckte Dinge sichtbar machen kann, begibt sich der mutige Winzling in das Abenteuer seines Lebens.

Mit *Milon's Secret Castle* bringt Hudson Soft eine Mischung aus Jump'n'run, Adventure und Denkspiel für Nintendos Kleinsten heraus. Ihr steuert einen zauberstabschwingenden Helden durch verschiedene Räume und Bereiche des Schlosses. Extras, wie Säge, Sprungschuh, Lampe und Ballon (insgesamt

zwölf verschiedene) entdeckt Ihr entweder an bestimmten Stellen oder erstelt die nützlichen Goodies gegen Cash in den ebenfalls versteckten Shops. Hinter den Schloßmauern setzt Ihr Euch gegen diverse Kriech- und Schleimmonster zur Wehr, zerbröckelt Steine, verläuft Euch im Labyrinth, entdeckt Geheimtüren und sucht verzweifelt nach kostenlosen Extras. Habt Ihr Euch erfolgreich durch einen Level gekämpft, erhaltet Ihr als Belohnung ein Paßwort. In den musikalischen Bonusstages könnt Ihr zudem noch Punkte und Kohle ergattern.

super

Hudson Soft hat mal wieder zugeschlagen. Mit Milon durch die Gänge zu schleichen und die Ge-

heimnisse des Schlosses zu ergründen, ist dank des abwechslungsreichen Spielprinzips ein Spaß für viele Stunden. Anfänglich tappt man etwas ratlos durch die Räume, aber in den Shops könnt Ihr auf kostenlose Ratschläge zurückgreifen. Wer das eine oder andere Extra einfach nicht findet, kann dann immer noch (gegen ein paar Dollar) auf den Laden zurückgreifen und braucht nicht zu verzweifeln. Immer gilt es Rätsel zu lösen und den Level nach den dringend benötigten und meist gut versteckten Items abzugrasen. Es vergeht einige Zeit, bis man alle steuerungstechnischen Möglichkeiten Milon's rausbekommt, aber es gibt für alle Fälle eine Lösung. Die Rätsel und

Monster werden von Level zu Level immer happiger, aber etwas Übung, und schon ist man weiter. Ich kann *Milon's Secret Castle* allen Rätlern und Abenteurern uneingeschränkt empfehlen. **5-STAR**

Spieltyp:
Hersteller: Hudson
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

61%
Grafik
67%
Musik
41%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**

030 694 60 43

10 - 18.30 h Versandtelefon - Sammelnummer

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

030 694 48 62

040 490 83 94

069 ??? ?? ??

10 - 18.30 h

1. Adressenliste

kein Versand

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
3 Count Bout dt	-	-	-	-	-	429,95
Abrams Battletank us	-	-	-	-	-	-
ACTION REPLAY Pro d	99,95	109,95	149,95	129,95	149,95	-
Actraiser dt	-	-	-	-	-	129,95
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	-	49,95	129,95	49,95	-
Addams Family 2 us	69,95	-	-	-	-	139,95
Adventure Island 2 us	69,95	-	-	-	-	i.V.
Alien 3 dt	69,95	84,95	119,95	i.V.	149,95	-
Alien vs Predator us	-	-	-	-	-	139,95*
Aerobiz us	-	-	-	-	-	149,95*
Another World dt	-	-	-	-	-	139,95
Art of Fighting 1 us	-	-	-	-	-	i.V.
Asterix dt	69,95*	-	-	-	-	139,95*
Axelay dt	-	-	-	-	-	129,95
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95	-

»»» Jungle Strike «««

Der Nachfolger d. legendären Desert Strike. Mit Helicopter zu Fuß, Stealth Fighter und Hoovercraft geladene Drogenkartonnen an den Kragen? hart-mechanische Level und 16 Meg. voller Action warten auf Euch und die BPS...

	MD	139,95*	SNES	i.V.
Battletrods us	69,95	89,95*	119,95	149,95*
Bio Metal jp	-	-	-	199,95
Bombberman us-jp	69,95	-	i.V.	159,95
Books Adventure us	69,95	-	-	i.V.
Boxle 2 us	69,95	-	-	139,95*
Bubuy us	-	-	-	119,95*
Buck Rogers us	-	-	-	129,95
Cauldronia dt	69,95	-	-	129,95
Championship Pro Am us	-	-	-	119,95
Chester Cheetha us	-	-	-	129,95
Chuck Rock dt	69,95*	79,95	119,95	124,95
Cobra Command us	-	-	-	139,95
Congos Capers us	i.V.	-	i.V.	139,95
Cool Spot us	-	-	-	119,95*
Cybernator dt	-	-	-	139,95*

jp = japanisch, us = amerikanisch
dt = deutsche Version

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Desert Strike us-dt	-	i.V.	149,95	-	129,95	-
Dracula us	-	i.V.	129,95*	139,95*	139,95*	-
Dragons Fury us-jp	-	-	99,95	-	159,95	-
Dungeonmaster us	-	-	-	-	139,95*	149,95*
E. Holyfield Boxing dt	-	-	89,95	119,95	i.V.	-
Ecco the Dolphin dt	-	-	79,95*	119,95	i.V.	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	-	-	i.V.
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	-	-	149,95*
Evo us	-	-	-	-	-	139,95*
F-15 Strike Eagle us	69,95*	-	129,95*	-	149,95	-
Faceball 2000 us	69,95	i.V.	119,95*	-	139,95	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	-	-	-	-	139,95
Fatal Fury 2 dt	-	-	-	-	-	i.V.
Fin. Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	149,95
Fin. Fantasy 2 us	84,95	-	-	-	-	149,95
Fin. Fantasy Adventure u	84,95	-	-	-	-	i.V.
Fin. Fantasy Myst. Quest u	-	-	-	-	-	109,95
Final Fight 1 us	-	-	-	-	-	119,95*
Final Fight 2 jp	-	-	-	-	-	129,95
Flashback dt-us	-	-	-	-	-	139,95*
Flintstones us	69,95	i.V.	119,95	-	139,95*	-
F-Zero dt	-	-	-	-	-	109,95

GAME BOY + Tetris dt	149,95	-	-	-	-	-
GAME BOY + Sonic + Netz.	324,95	-	-	-	-	-
Games Winter Ch. us	-	-	119,95	-	-	-
Games Summer Ch. us	-	-	119,95	-	-	-
Gods dt	i.V.	i.V.	119,95*	-	149,95	-
Grand Slam dt	-	-	-	-	-	109,95
Hardball 3 us	-	-	-	-	-	129,95
Hock us	69,95	-	-	-	-	134,95
Humans us	69,95	i.V.	129,95	-	139,95*	-
Imundo us	-	-	-	-	-	149,95*
Jaguar XJ220 dt-us	-	-	-	-	-	i.V.
James Bond us	-	-	-	-	-	119,95
James Pond us	-	-	-	-	-	119,95
Jimmy Connors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	-	-	139,95
Joe Montana Football 3 us	-	-	-	-	-	129,95
John Madden Football 93 d	-	-	-	-	-	119,95
J. Madden Champion Edition	-	-	-	-	-	129,95*

Über 5000 lieferbare Spiele

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
JOYPAD dt	-	-	-	-	-	49,95
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	-	-	-	-	199,95*
Jungle Strike us	-	-	-	-	-	139,95*
King Athurs World dt	-	-	-	-	-	149,95
King of Monsters 1 dt	-	-	-	-	-	119,95*
King of Monsters 2 dt	-	-	-	-	-	139,95
Kingdom Crusade us	79,95*	-	-	-	-	i.V.
Kings Quest 5 us	-	-	-	-	-	139,95*
LHX Attack Chopper us	-	-	-	-	-	129,95
Landstalker us	-	-	-	-	-	139,95*
Last Resort dt	-	-	-	-	-	-
Leaderboard Golf dt	-	-	-	-	-	79,95
Lemmings 1 dt	79,95	69,95	119,95	-	139,95	-
Lost Vikings us	-	-	-	-	-	i.V.
MIG 29 us	-	-	-	-	-	119,95*

»»» Super Turrican «««

Der Klassiker ist zurück, diesmal allerdings komplett überarbeitet für die Konsolentechnologie. Gigantische Grafik, Tonnen von Feinden und Extrawaffen sowie der grandiose Donner-Dolby Surround-Soundtrack.

	SNES	139,95*	MD	i.V.
MVP Football us	-	-	-	149,95*
Mad Dog McCree us	-	-	-	139,95*
Master of Monsters us	-	-	-	149,95
Mech Warrior us	-	-	-	149,95
Mega Man 3 us	69,95	-	-	129,95
Megalith us	69,95	-	-	i.V.
Mickey's Magical Quest dt	-	-	-	129,95
Mickey's World of... dt	-	-	-	84,95
Might & Magic 2 us	-	-	-	99,95
Monaco Grand Prix 2 dt	-	-	-	77,77
Monkey Island 1 us	-	-	-	119,95
Muhammad Ali Box. us	-	-	-	89,95*
Mutant League Football us	-	-	-	129,95
NCAA Basketball dt	-	-	-	119,95*

Berlins allergrößtes Lager

!!! Händleranfragen erwünscht !!!

Bis 30.6.93: 1000 Berlin 61

Bis 30.6.93: 2000 Hamburg 20

10961 Berlin

20259 Hamburg

6000 Frankfurt

Mittenwalder Str. 47

Osterstr. 50

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel300m vom U-Bahnhof Osterstraße
SoftwaretempelDie Adresse bitte in der
Berliner Zentrale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax-Line

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
NEO GEO Pal α, RGB	-	-	-	-	-	749,95
NEO GEO GOLD Pal α, RGB + 2 Joypads + Fatal Fury 2	-	-	-	-	-	1299,-
NHLPA Hockey 93 dt	-	-	-	-	-	119,95
Nigel Mansell GP us	-	-	-	-	-	i.V.
Night Trap us	-	-	-	-	-	139,95
Ninja Commando dt	-	-	-	-	-	349,95
Nobunagas Ambition us	84,95	-	-	-	-	-
PGA Golf 1 dt	-	-	-	-	-	119,95
PGA Golf 2 dt	-	-	-	-	-	119,95*
Parodius dt	69,95	-	-	-	-	129,95
Phantasy Star 2 us	-	-	-	-	-	i.V.
Phantasy Star 3 us	-	-	-	-	-	149,95
Pilot Wings dt	-	-	-	-	-	129,95
Pirates Gold us	-	-	-	-	-	109,95
Pocky & Rocky us	-	-	-	-	-	129,95*

»»»»» Dracula «««««

Nach dem grandiosen Film folgt unweigerlich die Verfilmung der blut-sagenden Story. Das SEGA-CD wird zuerst belacht. CD-Special sind die dabei verwendeten minutenlangen Filmsequenzen, lecker.....

	GG	i.V.	MD	129,95*	CD	139,95*	SNES	139,95*
Polterguy us	-	-	-	-	-	-	-	i.V.
Populous 1 dt	79,95	i.V.	-	-	-	-	-	149,95
Populous 2 us-jp	-	-	-	-	-	-	-	129,95*
Powermonger us-dt	-	-	-	-	-	-	-	109,95
Predator 2 us	-	-	-	-	-	-	-	129,95
Prince of Persia dt	69,95	79,95	i.V.	134,95	139,95	-	-	-
Railroad Tycoon us	-	-	-	-	-	-	-	149,95*
Rampart us-dt	69,95	79,95	109,95	-	139,95	-	-	-
Rise of the Dragon us	-	-	-	-	-	-	-	139,95*
Risky Woods us	-	-	-	-	-	-	-	119,95
Road Avenger dt	-	-	-	-	-	-	-	134,95
Road Runner 2 us	-	-	-	-	-	-	-	99,95
Road Rush dt	-	-	-	-	-	-	-	i.V.
Road Runner dt	-	-	-	-	-	-	-	i.V.
R. Clemens Baseball us	69,95	-	-	-	-	-	-	129,95*
Rolans Curse 2 us	79,95	-	-	-	-	-	-	i.V.

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Relio to the Rescue us	-	-	-	-	-	i.V.
Rom. of 3 Kingdoms 2 us	-	-	-	-	-	149,95
SEGA MAGNUM SET inc. 4 Spiele dt	-	-	-	-	-	369,95
SEGA CD-ROM inc 7 CD's us	-	-	-	-	-	799,95
SEGA CD-ROM inc 7 CD's dt	-	-	-	-	-	899,95
SNES + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	-	-	299,95
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	-	-	199,95
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	-	-	349,95
Songoku 2 dt	-	-	-	-	-	i.V.
Sensible Soccer dt	i.V.	i.V.	129,95*	-	i.V.	429,95
Sewer Shark us	-	-	-	-	-	139,95
Shadowrun us	-	-	-	-	-	119,95*
Shanghai us	69,95	-	-	-	-	149,95*
Shining in the Darkness dt	-	-	-	-	-	139,95
Shining Force us	-	-	-	-	-	149,95*
Shinobi 2 dt	89,95	-	-	-	-	99,95*
Sim City dt	-	-	-	-	-	i.V.
Sim Earth us	-	-	-	-	-	109,95
Sonic 2 dt	-	-	-	-	-	i.V.
Sovereign Kingdom us	-	-	-	-	-	79,95
Soul Blazer us	-	-	-	-	-	99,95
Sport Talk Baseball us	-	-	-	-	-	129,95*
Starfox (wing) dt	-	-	-	-	-	139,95
Starhawk us	69,95	-	-	-	-	i.V.
Star Trek Next Gener. us	79,95*	-	-	-	-	i.V.
Steel Talons us	-	-	-	-	-	119,95
Streetfighter 2 dt	-	-	-	-	-	139,95*
Streets of Rage 2 dt	-	-	-	-	-	i.V.
Striker us	-	-	-	-	-	89,95
Super Aleste us	-	-	-	-	-	119,95
Super Baseball 2020 us-jp	-	-	-	-	-	139,95
Super Battletank us	-	-	-	-	-	129,95
Super Conflict us	-	-	-	-	-	149,95
Super Kick Off dt	69,95	84,95	129,95	-	139,95	-
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	-	109,95
Super Mario Land 1 dt	69,95	-	-	-	-	139,95
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	-	i.V.
Super Ninja Boy 2 us	69,95*	-	-	-	-	139,95*
Super Probotector dt	69,95	-	-	-	-	129,95

UPS-Versand zum Post-Preis !!!

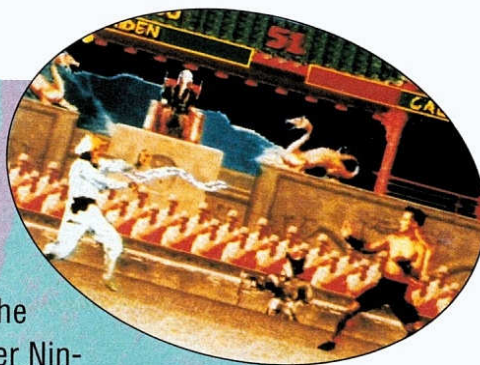
	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Super Side Kick dt	-	-	-	-	-	i.V.
Super Star Wars dt	79,95	-	-	-	-	399,95
Super Turrican us	69,95	-	-	-	-	i.V.
Syvalion us	-	-	-	-	-	139,95*
Tazmania dt-us	-	-	-	-	-	139,95*
Tecmo NBA Basketball us	69,95	89,95	119,95	-	149,95	-
Terminator 2 us-dt	69,95	89,95	129,95	139,95*	139,95	-
Thunderforce 4 dt	-	-	-	-	-	119,95
Time Gall us	-	-	-	-	-	129,95
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	-	-	-	119,95
Troddlers us	-	-	-	-	-	i.V.
Turtles dt	69,95	-	-	-	-	109,95
Twins B dt	-	-	-	-	-	179,95*
Ultima - Quest... us	84,95*	-	-	-	-	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	-	-

»»»»» Pirates Gold «««««

Dieser Klassiker legt vor,

PRÜGELKNALLER

In dieser Ausgabe hat **Fatal Fury** leider nicht mehr hineingepaßt, in der nächsten geht's dafür Schlag auf Schlag: Ausführliche Tests von **Fatal Fury** für Mega Drive und Super Nintendo, außerdem verraten wir Euch alles Wissenswerte über Acclains Prügelknaller **Mortal Kombat**. Für die geschickten Freunde des großen Kalibers schicken wir den verknallten Droiden **B.O.B.** unter die Testerlupe.



JACK NICKLAUS GOLF

Sportspiel-Fans kommen auch auf ihre Kosten: **Jack Nicklaus Power Challenge Golf** landet ebenfalls auf dem Prüfstand.

Alle Mario-Kart-Piloten aufgepaßt: In Ausgabe 8 werden die Gewinner des großen Wurst-Preises bekanntgegeben. Nur soviel vorneweg: Die Bestzeit der zahlreichen (Danke!) Einsendungen liegt unter 1:01:00!

Zudem findet in der nächsten Ausgabe eine Premiere statt: Ab August gibt's in jeder Ausgabe einen witzigen Comic für



MESSE-NEWS AUS CHICAGO

Konsolen-Cracks.

Last but not least gibt's natürlich jede Menge Neuigkeiten und brandheiße Insider-News von der **Chicago-Messe**.



© 06/1993 by K. BRUNNER

Heft 8 erscheint am 28.7.1993

Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.

THE FLINTSTONES

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Keule auf den Dino.



Das Videospiel mit dem Blubb.

SEGA